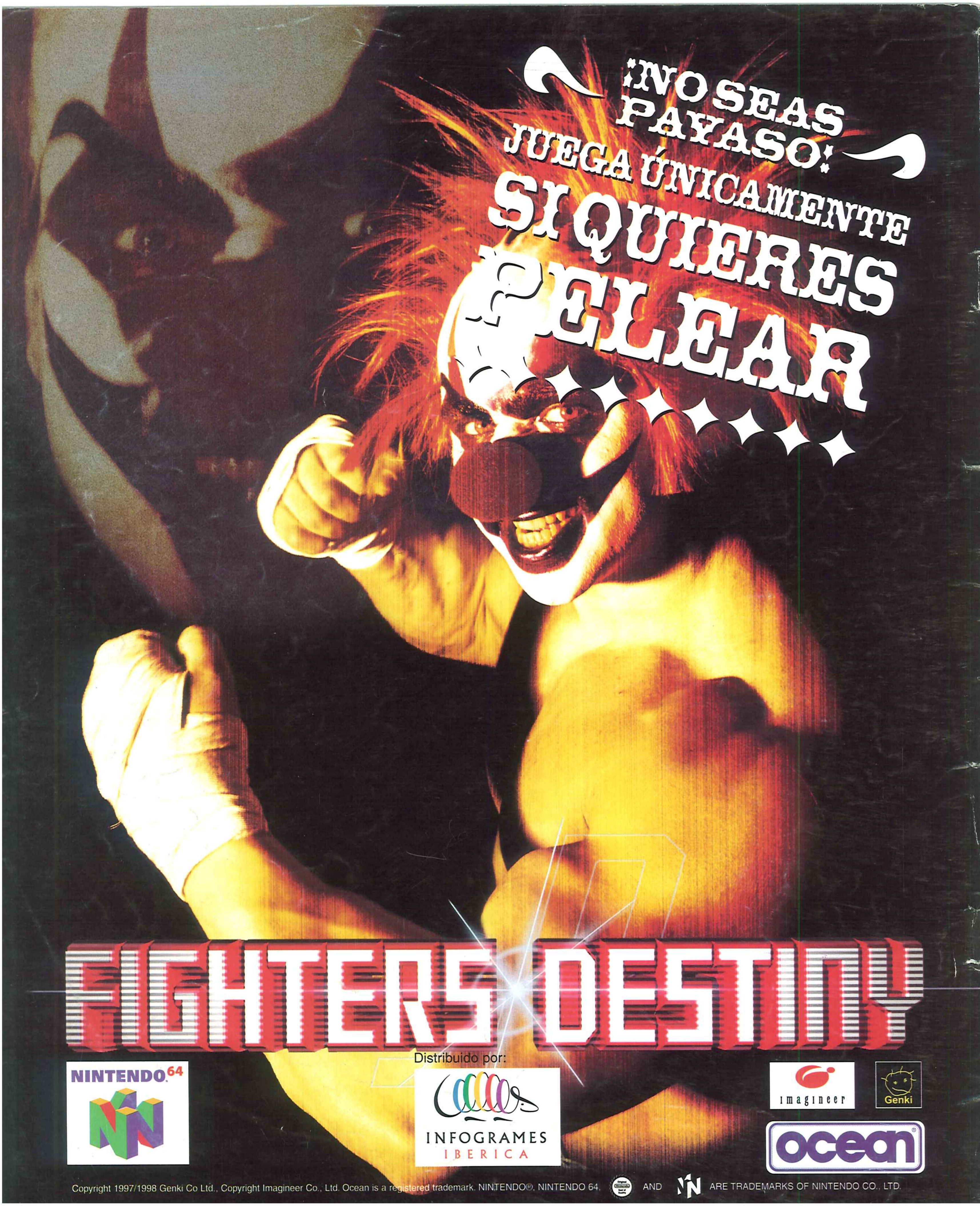


LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº6
375 Ptas
64 MAGAZINE
¡¡GRATIS!!
LIBRITO CON GUÍAS Y TRUCOS PARA 13 JUEGOS
HEMOS JUGADO A
mission: IMPOSSIBLE
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
¡UN CENTENAR DE CAPTURAS INÉDITAS!
PARTIMOS EN DOS A GOEMON
Primera parte de la guía de MYSTICAL NINJA
FORSAKEN 64
GT 64
BANJO-KAZOOIE
SPACE CIRCUS
LOONEY TOONS



¡NO SEAS PAYASO!
JUEGA ÚNICAMENTE SI QUIERES PELEAR
FIGHTERS DESTINY
Distribuido por:
NINTENDO64
INFOGRAMES
IBERICA
imagineer
Genki
ocean
Copyright 1997/1998 Genki Co Ltd., Copyright Imagineer Co., Ltd. Ocean is a registered trademark. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Número 6 1998 30 junio

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Miquel López, Sonia Ortega, Antonio Hortal, Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 64

Los videojuegos son de armas tomar. Así lo prueba su progresiva inclusión en los programas de entrenamiento de algunos cuerpos especiales de policía estadounidenses. Es significativo que no susciten el interés de las fuerzas del orden porque inciten a los agentes a ser más expeditivos en la represión del crimen. Antes bien, lo que se subraya es la capacidad de algunos juegos para fomentar un uso altamente selectivo de la violencia. El software tomado en consideración estimula habilidades que se precisan para culminar exitosamente operaciones policiales en la vida real con las mínimas pérdidas humanas, incluso entre los malhechores.

Un título que muy pronto se contará entre los predilectos de las academias de policía es *Mission Impossible*. El protagonista de este cartucho de acción y estrategia es precisamente un agente especial que debe salir airoso de situaciones de gran riesgo con pocas balas y mucha sagacidad. La imagen de nuestra portada de este mes, que muestra a Ethan descendiendo por un cable para fisgonear en un ordenador de la CIA, sintetiza el espíritu del juego. El sigilo se impone a las ensaladas de tiros.

Ojalá podamos agradecer algún día a los juegos que los defensores de la ley sean más sutiles y reflexivos en el ejercicio de sus funciones. Asimismo, preparemos los matasuegras para cuando los malandrines cambien definitivamente las armas de fuego por la ingeniería financiera. La ciudadanía seguirá estando a merced del mal (provenga éste de la salvaguardia del *status quo* o de la trangresión de las leyes), pero disminuirá el consumo de detergente y los índices de contaminación acústica. Entretanto, nosotros sigamos con lo nuestro: pasárnoslo en grande con la N64. Viva la ligereza.

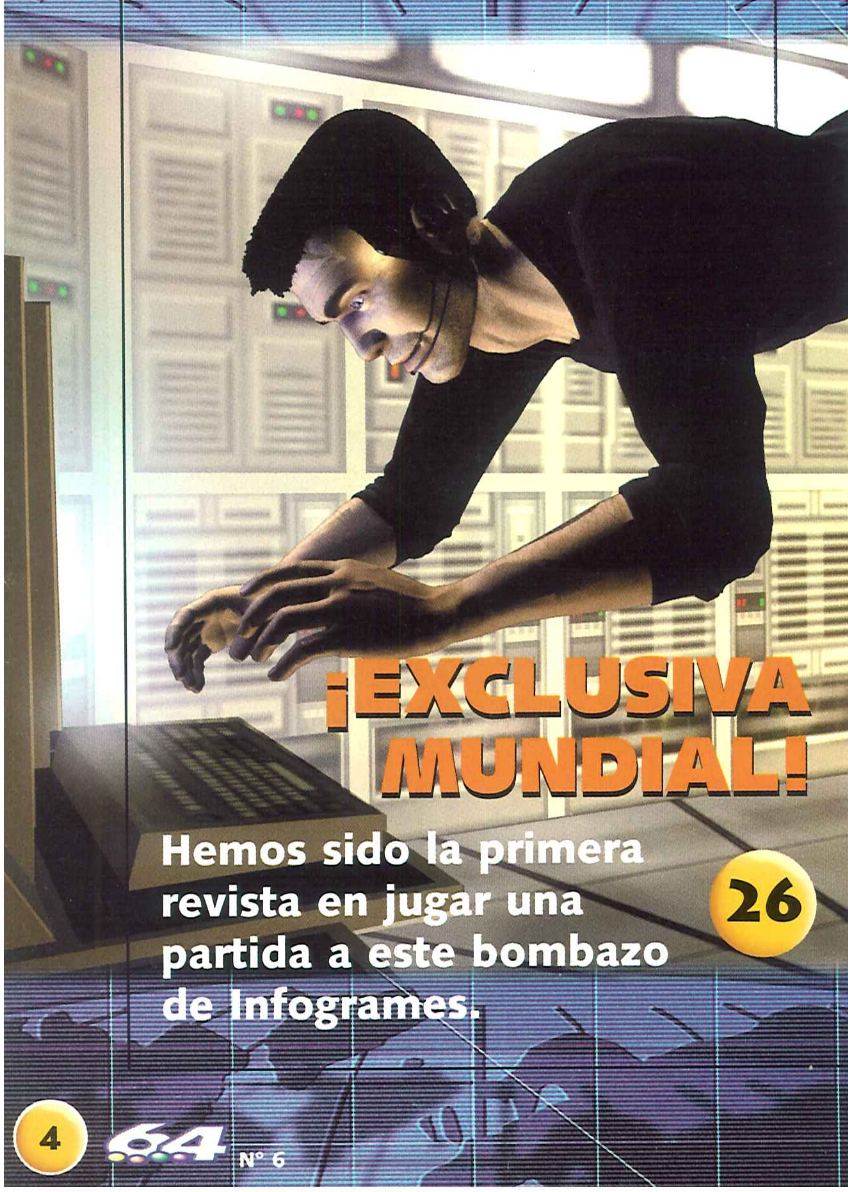


GO! GO!

PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 6 30 de JUNIO de 1998

SUMARIO

MISSION: IMPOSSIBLE



¡EXCLUSIVA MUNDIAL!



SUMARIO

ANALISIS



LOS MÁS VENDIDOS

1 Yoshi's Story
2 Quake 64
3 FIFA: Rumbo al Mundial 98
4 Snowboard Kids
5 Fighters Destiny
6 Nagano Winter Olympics '98
7 Diddy Kong Racing
8 Tetrisphere
9 Cruis'n' USA
10 Super Mario 64

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

• Y nosotros nos preguntamos: ¿dónde está GoldenEye?

Nintendo une a Europa

Nintendo completa su avance a nivel mundial con la constitución de Nintendo Europa En el marco de una conferencia celebrada en Roma el mes pasado, Nintendo Japón confirmó que, finalmente, la compañía contará con una oficina europea que centralizará todas las operaciones para el área.

Gracias a los pingües beneficios que ha reportado la comercialización de la máquina maravillosa ® y sus juegos en Europa, los mandarines de la Gran N han decidido abrir una nueva delegación en Alemania que supervise la actividad de la compañía en el Viejo Continente. De este modo, Nintendo Japón y Nintendo América podrán concentrarse en sus propios mercados. Con todo, Nintendo Europa estará capitaneada por un antiguo directivo de Nintendo Japón, Shigeru Ota. Hasta ahora, Nintendo ha sido un batiburrillo de filiales, agencias y distribuidores esparcidos por toda Europa. Aunque siempre ha habido una sede oficial en Alemania (responsable también de los mercados austríaco y suizo), la comunicación corporativa de la gran N en áreas como el Reino Unido e Italia se subcontrataba a empresas de márketing independientes. Aun cuando este sistema seguirá vigente con la creación de Nintendo Europa, a partir de ahora, estas empresas deberán rendir cuentas de sus actuaciones ante Alemania, no ante Japón. Estas novedades no deberían afectar gran cosa a los usuarios. Sin embargo, albergamos la esperanza de que Nintendo Europa alcanzará con el tiempo el mismo peso específico que sus homólogas japonesa y estadounidense, de modo que se sincronicen las fechas de lanzamiento de los juegos importantes.

ATAJOS

N64: BUENA, BONITA Y BARATA

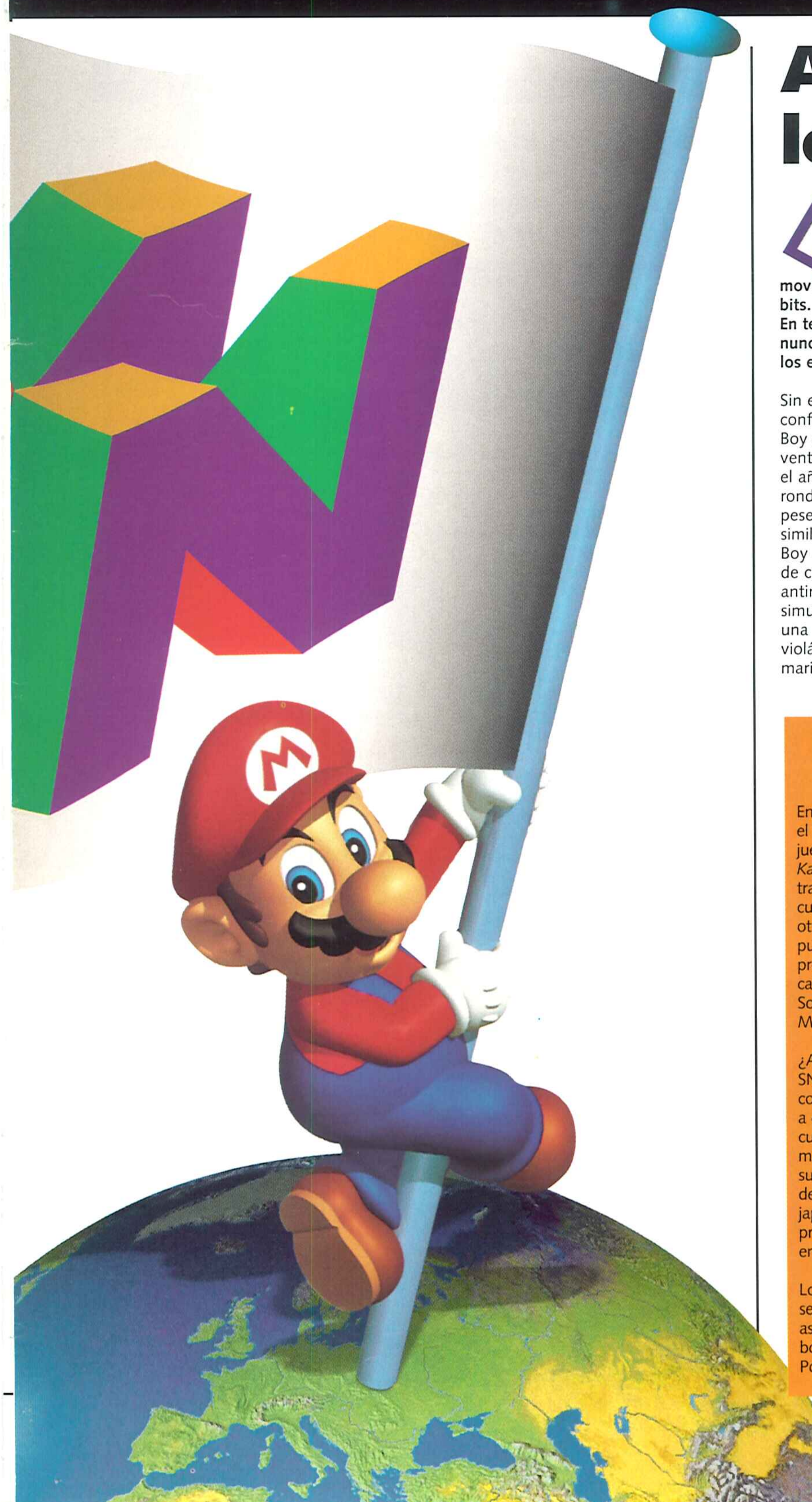
Desde mediados de mayo la consola más potente del mercado tiene un precio recomendado de 25.990 pesetas. Regálasela a tus abuelos en sus bodas de gadolinio: 64 años de convivencia, a veces feliz, a veces algo beat ´em up.

WIPEOUT 64

Psygnosis ha anunciado que está desarrollando una versión de WipeOut, el magistral título de carreras futuristas, en 64 bits. En su encarnación para nuestra consola este clásico incorporará nuevas paradas en boxes, un espejo retrovisor y, cómo no, un modo para 4 jugadores.

ISS64: UNA REBAJA DE CAMPEONATO

Konami ha decidido reducir el precio de su fantástico simulador de fútbol a 8.990 pesetas.



A Game Boy... se le suben los colores

Alguien se acuerda de la SNES Boy? Era el ambicioso proyecto de combinar el color y detalle de la Super Nintendo con la envidiable movilidad de la Game Boy de 8 bits. ¿Y se consiguió tal hazaña? En teoría sí, pero el invento nunca salió de las oficinas de los estrategas de la gran N.



Sin embargo, Nintendo ha confirmado que la Game Boy en color saldrá a la venta antes de que acabe el año. Su precio podría rondar las 10.000 pesetas.Con un tamaño similar al de la Game Boy Pockey, su pantalla de cristal líquido antirreflejos reproducirá simultáneamente hasta 56 colores de una paleta de 32.000 (incluidos los tonos violáceos del dire cuando se intoxica con marisco).

Hasta el momento se han vendido 60 millones de unidades de la Game Boy estándar gracias a sucesivas actualizaciones. Sin embargo, esta versión promete convertirse en una de las más exitosas, ya que Nintendo ha anunciado que el nuevo prototipo no consumirá más que una Game Boy tradicional. Así, dos pilas AA asegurarán más de 10 horas de goce ininterrumpido.

Tanto Rare como Nintendo están desarrollando juegos que sacarán partido de las nuevas prestaciones de la Game Boy en color, que será compatible con el millar largo de títulos que integran el catálogo GB. Otra gran noticia es que podremos visualizar los antiguos programas con una paleta reducida de diez colores a nuestra elección. En cierto modo, recuerda a la vieja Super Nintendo Boy, que permitía cambiar los fondos y los colores en pantalla. Además, la Game Boy a todo color se podrá conectar a la N64 o al 64DD. A lo mejor no está tan lejos el día en que disfrutemos de un *Mario 64* para Game Boy...

¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

En primer lugar, una noticia que se nos escapó el mes pasado. Se trata de *Choro Q 64*, un juego de carreras de Takara al estilo de *Mario Kart 64* y *Diddy Kong Racing*. En realidad, se trata de una serie de varios juegos, de los cuales uno ya ha aparecido en la PlayStation y otro está a punto de ver la luz. En este título puedes incluso crear tu propio vehículo. Suena prometedor, pero habrá que andar con cautela, ya que el juego para la consola de Sony ha pasado con más pena que gloria. Más noticias el mes que viene.

¿Alguien se acuerda de *Dezaemon* para SNES? Se trataba de un complicadísimo kit de construcción de *shoot 'em up*, y todo apunta a que tendremos una versión para 64DD en cuanto se produzca el lanzamiento de dicha máquina. Este título hará un uso extensivo de su capacidad de escritura. Sin embargo, deberemos apuntarnos a algún curso de japonés acelerado, ya que no parece muy probable que este programa aparezca nunca en una versión PAL para Europa.

Los de Titus están que no paran. *Roadsters* será su nuevo juego de carreras con licencia, así que prepárate para sentarte al volante de bólidos de marcas tan prestigiosas como Porsche, Mercedes, BMW y Mazda. A este juego le seguirá *Blues Brothers 2000*, una aventura en 3-D (al estilo de *Tomb Raider*) con los personajes de la película del mismo título que aún está por estrenar (la cual, si hemos de hacer caso de la crítica, es bastante floja). Pero además tienen previsto crear un juego con un nuevo superhéroe como protagonista. «Será tan grande como Superman», aseguró un portavoz de la compañía francesa.

Hablando de seres extraordinarios, los de GT están trabajando en una versión para N64 de la superheroína de la MTV Aeon Flux. Por lo tanto, podemos suponer que la increíble Aeon se pasará todo el juego corriendo a una velocidad endemoniada y golpeando a los tíos con todas sus fuerzas en la napia. Vaya, vaya.

Y por último, tres noticias breves. La primera: Rob Cohen, creador del generador de 3-D de *Turok* ha abandonado Iguana y ha establecido su propia compañía, Edge of Reality. Acto seguido ha anunciado que se encuentra trabajando en dos proyectos para N64. La segunda: los de EA le han arrebatado a los de T·HQ la licencia de la WCW para el futuro inmediato. Y la tercera: H20, responsables del desarrollo de *Tetrisphere*, están trabajando en un juego de plataformas en 3-D. De momento esto es todo, pero no te preocupes, porque en el próximo número volveremos a estar al pie del cañón.



PLANETA 64

ACTUALIDAD NINTENDO



¡La que se montó en Tokyo!

¿Hay algún evento más importante en el mundo de los juegos que el Space World? No, pero hay uno casi igual: el Tokyo Game Show... ¡Y allí estuvimos! Una convención de videojuegos sin la presencia de Magazine 64 sería como un Mario sin llave inglesa.



Nada más emocionante que asistir a una de estas exhibiciones.



Sobre todo, cuando se presentan grandes novedades...



... o participan compañías tan curiosas como Takara.



El Tokyo Game Show, la superferia de software de entretenimiento que se celebra dos veces al año en la capital nipona, se ha convertido en el mayor escaparate de videojuegos sobre la faz de la Tierra. Desde su primera edición, en agosto de 1996, la superficie del recinto que acoge a los stands se ha multiplicado por cuatro... Y eso son muchos stands.

Claro que esto no es el Nintendo Space World: aquí, además de los peces gordos de la gran N, pudimos encontrar a otros pesos pesados de la industria, como Microsoft, Sega y Sony, por lo que Yamauchi y compañía recurrieron a un método infalible para no pasar desapercibidos: «ENES» gigantes por doquier.

Es posible que las dimensiones del Tokyo Game Show parezcan irrisorias si las comparamos con las de la gigantesca E3, pero no olvidemos que todo es pequeño en Japón; pequeño pero denso y estresante, como un chip, un circuito impreso, o un... japonés. La Computer Entertainment Software Asociation (algo así como Asociación de Software de Entretenimiento) organizó todo el cotarro, y resolvió los problemas de espacio según la vieja fórmula japonesa: apretujándonos a todos. Sólo así se explica la asistencia de más de 150.000 consoleros, cifra récord en la breve historia de la feria.

Por alguna extraña razón, Nintendo no se tomó la molestia de acaparar el protagonismo del evento; de hecho, ocupó la mitad de stands que en la anterior edición (ya entonces fue bastante modesta). ¿Secretismo innato de la compañía? ¿Por no poner en ridículo a las demás empresas? Nosotros tampoco lo entendemos, y menos ahora que el calendario de lanzamientos de N64 está repleto de maravillas... Lo más destacado que vimos (unas 2.000 veces, a falta de algo mejor) fue un video de *1080º Snowboarding*...

Betas, demos, vídeos, rumores... En general, buenas noticias para los fans del rol y las aventuras (hablamos de *Zelda*, por si no lo has adivinado), pero no tan buenas para los adictos a la acción. ¿Eres un fan del *Monopoli*? ¡Estás de suerte! Los «juegos de mesa» también tuvieron su propia sección, para que veas...



No, no están inaugurando ningún pantano.

TAKARA

Estos chicos están como cencerros. Deberíais ver Choro, el título de carreras que están codificando al mismo tiempo para varios soportes, y cuya versión para N64 saldrá a la venta este mismo mes. El juego exhibe un excelente modo multijugador, con una opción de pantalla partida por cuatro que funciona a las mil maravillas. Además, contiene —¡atención!— un editor de circuitos. Por supuesto, los gráficos son muchísimo mejores que los de la versión para PlayStation.

¡Mira qué calcetines! En nuestro primer número ya te hablamos de la pasión de las japonesas por los calcetines.





ESTADÍSTICAS

NUMBEROS...
- Visitantes: 150.000 (el otoño pasado, 140.630)
- Superficie: 54.000 m2
- Acudieron 93 compañías

PLATFORMAS...
- N64 (presencia 3,6%; el otoño pasado, 7,9%)
- PlayStation (presencia 52,7%; el otoño pasado, 43,5%)
- Sega Saturn (presencia 17%; el otoño pasado, 26,2%)
- Game Boy (presencia 4,3; el otoño pasado, 4,1%)
- Win 95 (presencia 13,1; el otoño pasado, 7,9%)

CATEGORÍAS...
- Simuladores 19,7% (21%)
- Acción 13,7% (16%)
- Aventuras 14,2% (10%)
- RPG 14,4% (9%)
- Mesa 7,4% (-)
- Shoot 'em up 4,7% (7%)
- Deportes 5,7% (7%)
- Puzzles 5,7% (5%)
- Carreras 5% (5%)
- Otros 9,4% (20%)



¿Quién decía que los japoneses sólo se divertían en el karaoke?

HUDSON

Van de adultos y encaran la exposición como si no hubiese ni un sólo visitante mayor de diez años. Enseñaban su *Bomberman Hero* y su *Battle Phoenix* (que es *top secret*) en el *Kid's Korner* (el rincón de los niños), la sección sólo para papás con niños (y para periodistas pelmazos como nosotros).

Bomberman Hero salió a la venta en las tiendas niponas el pasado 30 de abril, y parece que se ha quitado de encima todos los problemas que arrastraba la anterior versión para N64. Esperemos que la mala fama de *Bomberman 64* no sirva de precedente. El otro título para N64, *Batlle Phoenix* es un shooter bastante sencillito. La mecánica del juego es la siguiente: hay que lanzar extraños proyectiles a curiosos objetivos de vivos colores. Recuerda un poco a *Point Blank*, el juego de pistola más infantil de PSX, así que tiene toda la pinta de estar dirigido a los usuarios más jóvenes de N64.

HUMAN

Airboard 64, que en realidad fue presentado una semana antes del Tokyo Show, sigue los pasos de *Top Skater* (aunque sus gráficos parecen menos nítidos). El juego promete, la verdad: los controles son muy fáciles de aprender y todo el juego derrocha unn gran sentido del humor. Bien podría ser el trampolín de lanzamiento para la hornada de juegos «aéreos» que se avecina...

TAITO

Deberíamos tener un apartado en la revista dedicado exclusivamente a Japón y sus rarezas... ¡Vaya, si ya lo tenemos: *Made In Japan*! Da igual: los nipones son tan, tan, tan raros que resulta imposible contarlo todo en dos páginas... Atención al cartucho de Taito:

Se llama *Mezase Resor (Drama of Life)*, y es... ¡un juego de mesa! Dicen los de Taito que se trata de «una especie de *Monopoly*». No podemos negar que, cuando le pillas el gustillo, es hasta divertido. La mecánica del juego consiste en desplazar a un muñequito por el tablero a base de tiradas de dado, y leer los trocitos de texto que te vas encontrando en las casillas... Puede que sea entretenido, pero seguro que nadie perderá el sueño esperando a que llegue a nuestras tiendas.

...Y LOS DEMÁS

BANPRESTO, CULTURE BRAIN, T&E, VIDEO SYSTEM, ACCLAIM

No vimos mucho más, aunque sí que oímos cosas interesantes: se han confirmado algunos proyectos bastante prometedores, como *Sonic Wings Assault* (un simulador de vuelo protagonizado por Harriers), *Super Speed Race, Augusta Masters '98, Puyo Puyo Sun 64* (que llegará a Europa en noviembre con el nombre de *Carbunkle's Revenge*), *Art of Fighting Twin*, *Extreme G 2*, *Super Robot Spirits*... Muy a nuestro pesar, no pudimos ver ni un solo bit de *Buck Bumble, Tonic Trouble*, ni de nada que viniese de parte de Namco o Capcom.

Top Skater. *Extracto puro de bazofia.*



KONAMI



Como ya sabes, los creadores de uno de los mejores juegos de fútbol de la historia sobre cualquier plataforma han decidido hacernos felices y ya tienen lista la secuela de *ISS64*. Allí estaba y allí la vimos. Según el mercado al que va dirigido, tiene un nombre distinto: *Jikkyou World Cup France 98*, *World Soccer 98* (para el mercado americano) o *ISS2*. El lanzamiento tendrá lugar primero en Europa (en septiembre), luego en Japón y finalmente en Estados Unidos. En realidad, se trata de una puesta al día del original, pero con un par de novedades muy interesantes. La primera es la inteligencia artificial: ahora es mucho más desafiante que antes, y las estrategias tácticas han pasado de diez a dieciseis. El otro cambio es que la CPU varía de táctica durante el juego automáticamente, según el desarrollo del partido (aunque también hay una opción que te permite seleccionarla manualmente, si la automática no te convence). Algunos ángulos de cámara nuevos complementarán el cartucho, como la perspectiva totalmente vertical (como la de los clásicos arcades en 2-D). El resultado es que, en palabras de Konami, nos encontramos ante un juego prácticamente nuevo.

En las oficinas japonesas de Konami hubo acaloradas discusiones a la hora de decidir el título final del juego. La cuestión era harto complicada: tenían que decantarse por la licencia de la Copa del Mundo de Francia o por la nacional japonesa... ¡Y ha sido niño! Se parece a su papá, así que se llamará *ISS2*.



Otro título que promete ganarse el favor del público nipón (no nos atrevemos a vaticinar lo mismo en el caso del europeo) es *Jikkyou Power Pro Baseball 5*. Se trata de un simulador de béisbol, y cuenta con un modo «development» que te permite seguir la evolución de los jugadores casi desde su más tierna infancia: puedes comenzar a estudiar a un muchacho que te parezca prometedor en sus años de instituto (tres) y convertirlo en una auténtica estrella del bate en el campo de entrenamiento (otros tres años). ¿El mejor simulador de béisbol? Quizás. ¿El más completo? Sin duda.



Puedes modificar prácticamente cualquier aspecto del juego; de hecho, la despiadada inteligencia artificial de los equipos que controla la CPU no te dejará más opciones que aprender a hacerlo...

Nos ha sorprendido la ausencia de *Hybrid Heaven* (que estuvo en vídeo en la pasada edición de la feria), pero el hecho de no encontrarnos con *Castlevania 64* ha sido una verdadera desgracia... Al menos tuvimos ocasión de echar una partida con las demos de *G.A.S.P.!* —que se llamará *Deadly Arts* fuera de Japón— y *Rakugakids*, una especie de híbrido entre *Clayfighter* y *Parappa the Rapper*, el «simulador de rap» de PlayStation. ¿Cómo definir semejante simbiosis? Era muy... raro.



CUENTA ATRÁS

Últimas noticias sobre los mejores títulos en desarrollo para N64

Este més ponte al dia en:

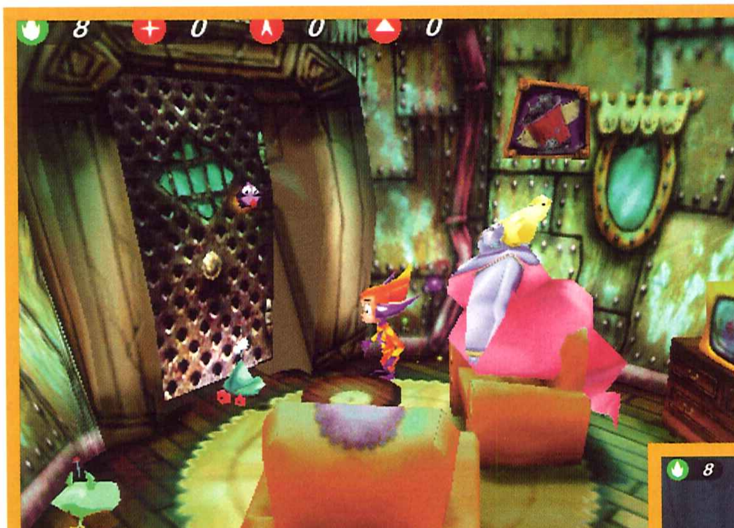
- SPACE CIRCUS
- LOONEY TOONS
- SPACE RACE
- F-ZERO X
- BODY HARVEST
- SPACE JELLY
- ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS
- SILICON VALLEY
- TUROK 2
- VIRTUAL CHESS
- SUPERMAN
- EARTHWORM JIM 3D

¡Al espa

En el espacio nadie puede oirte gritar. Una verdadera lástima, porque ¿quién va a oír tus alaridos de placer cuando pruebes Space Circus y Looney Toons Space Race, los mejores títulos espaciales de 1998 para N64?

SPACE CIRCUS

INFOGRAMES	96M	1	SEPTIEMBRE





Los colores de los fondos parecen inspirados en las corbatas de Carrascal.

La calidad de los gráficos es... ¡Qué señora tan gorda, no deja ver el escenario!

Estas imágenes son del juego para PC, pero la calidad será la misma en el de N64.





No creas que sólo hemos birlado archivos secretos de Mission: Impossible a nuestro paso por las oficinas de Infogrames. También nos ha sobrado algo de sitio en los bolsillos para Space Circus, el curioso plataformas en que están embarcados estos chicos. Todavía les queda bastante trabajo por delante, pero lo poco que hemos visto es... ¡fantástico!

Atención: nos encontramos ante un circo ambulante que se dedica a recorrer el universo entero en busca de nuevas atracciones que añadir a su espectáculo. Tú eres Shortstar, el payaso (con perdón) más importante del circo. Tu especialidad son los juegos malabares con... estrellas. Como nadie es perfecto, vas equipado con un extraño artilugio de color azul que te salva de apuros cuando se te cae una estrellita y que se controla mediante el stick analógico (algo parecido a la lengua de *Chameleon Twist*). Tendrás que buscar a tus nuevos artistas en siete mundos, lo que explica la increíble variedad de los escenarios. Entornos tridimensionales ultracoloridos de lo más surrealistas: la Tierra, por ejemplo, es en este caso un planeta postapocalíptico en el que tendrás que buscar al último ser humano

acio!







△ No hay sombra, ni niebla, ni problemas de espacio. Los muchachos de Infogrames saben lo que se hacen.

◁ Estas cosillas verdes que hay alrededor de Shortstar no son malas ideas o Pepitos Grillo de la conciencia, son...



◁ ... poderes especiales. Como es lógico, sirven para cargarse a los malos.



Shortstar es un... ¡mirad qué escenarios, son alucinantes...! ¿De qué estábamos hablando? ¡Ah, sí! Tiene poderes... ¡pero qué pasada de escenarios! ▷

con vida. Bueno, no es tan fácil como suena, también hay enemigos. El malo malísimo es un tal Virtua Circus, un adorable personajillo cuyo único propósito en la vida es sabotear todos tus intentos de ampliar la plantilla de trabajadores del circo. La interacción con los personajes (por ahora 250, aunque serán más), la libertad de movimiento y la enormidad de los escenarios rivalizan con el hasta ahora imbatido *Super Mario 64*. ¿Qué más podemos decir? Tan sólo con lo que Infogrames lleva programado, *Space Circus* podría dejar en ridículo a la mayoría de los plataformas que hemos visto. ¡Seguid así, chicos!

LOONEY TOONS SPACE RACE

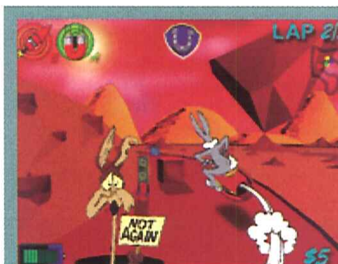
INFOGRAMES	64M	1-4	PRIMAVERA 99

Mario Kart 64 y Diddy Kong Racing han demostrado que todo buen juego de carreras, por raro que sea, tiene el éxito asegurado en N64. Con esta premisa por bandera, Infogrames ha decidido lanzarse al ruedo: la encantadora familia de los Tooney Toons está ya en la línea de salida...

El pato Lucas, Bugs Bunny, el Coyote, el Correcaminos y compañía están en camino, y vienen dispuestos a correr como locos. ¿A pie? Ni mucho menos, qué cansancio. Utilizarán una especie de motos futuristas estilo *Forsaken*... ¡Y en el espacio! Los chicos de Infogrames (especialistas en cosas tan difíciles como la «sensación de velocidad») han aprovechado la experiencia adquirida en el desarrollo de *V-Rally* (el archiconocido título de coches de PSX) como base para la programación de este juego. No te encontrarás con un Subaru Imprezza 555, claro, pero estamos seguros de que el resultado será satisfactorio.

En estas primeras imágenes ya puedes apreciar lo «dulce» que será todo. Los «dibus» originales trasladados a la Nintendo 64. ¡Hasta las pequeñas nubes de polvo que quedan flotando en el aire cuando echan a correr! Seguro que alfinal del juego aparece el cerdito cazador diciendo aquello de «¡Esto es todo amigos!». Según Infogrames, la opción multijugador será incluso mejor que la de *DKR*... ¡Qué van a decir!

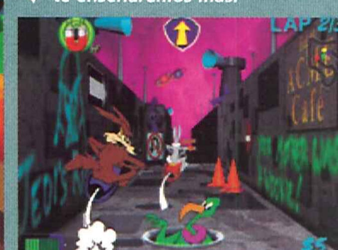
La deseada licencia exclusiva de la famosa serie de dibujos será un as en la manga para Infogrames, una ventaja importante frente a sus competidores... Pero una licencia no hace milagros, y es que la fórmula del éxito tiene muchos ingredientes: un modo para un jugador brillante, como el de *Diddy Kong Racing;* uno de batalla soberbio, como el de *Mario Kart 64*; unos gráficos cuidados, como los de *Banjo-Kazooie*... ¡Vaya, pero si lo tiene todo!

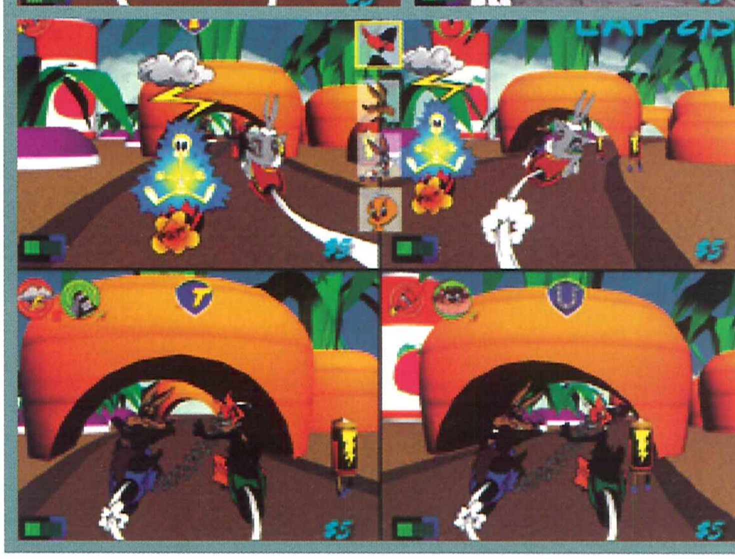


△ Bugs Bunny y el Coyote. ¿Dónde está el Correcaminos?

▽ Bonito, ¿eh? Dentro de nada te enseñaremos más.









Enemigo zero

F-ZERO X

NINTENDO	64M	1-4	SEPTIEMBRE

Suculentas noticias acerca de la última actualización del título de 16 bits para N64. ¿Te suenan los personajes que aparecen en estas imágenes? ¡Acertaste! Se trata de los personajes de la versión para SNES.

Para poder conquistar los 18 circuitos de *F-Zero X* contarás, como mínimo, con 10 corredores, que van desde el más básico y equilibrado (un chico para todo, el Captain Falcon), hasta el «rapidísimo e incontrolable gordinflón» (Samurai Goroh), pasando por la «vertiginosa damisela» (Jody Summer). También se habla de personajes adicionales, como Octoman (un pulpo mecánico), pero Nintendo todavía no ha confirmado del todo su existencia. Los vehículos se dividen en cuatro categorías: Velocidad, Duración, Agarre y Capacidad Turbo, y todos tienen nombres de animales. Menos mal que los corredores son al estilo musculoso de los héroes de Marvel, y que se deja de lado ese aspecto inofensivo y encantador que está tan de moda últimamente. Resultará extraño tener en nuestras manos un título de Nintendo sin peluches, pero debe quedar claro que se trata de un lanzamiento para jugadores serios. Hasta que no intentes tomar una curva de 360º a 720 quilómetros por hora no te darás cuenta de lo serio que es.

Este traje le queda como anillo al dedo. A mí no me importaría que mi señora tuviera unas piernas así.





Mira ese planeta en el horizonte. Desde luego, no se trata de gráficos de baja resolución.



Los esperamos con impaciencia

Body Harvest





Los de DMA han tenido que sudar sangre para poder sacar a la venta su esperado *Body Harvest*. Después de una dura batalla con Nintendo Japón para dar con el *shoot 'em up* sobre alienígenas y viajes en el tiempo perfecto, parece que al final todo ha salido bien y el juego estará a nuestra disposición en las tiendas incluso antes de lo que esperábamos. De hecho, nos extrañaría que no se incluyera en los planes de Nintendo para la E3. ¿Un retraso de un año? Bueno, si la espera merece la pena todos contentos.

Space Jelly

Los de Software Creations todavía no han presentado ningún juego original para N64 (pese a proclamar, en su día, que tenían unos cinco en preparación) y del único que hemos tenido noticias fiables hasta ahora es de *Space Jelly*. Se trata de un *shoot 'em up* «políticamente correcto», y en el vídeo que sirvió de presentación en la ECTS del año pasado pudimos apreciar sus virtudes gráficas y su trama, no muy distinta a la de **Buck Bumble;** como mínimo, el personaje principal es el típico peluche que sigue la herencia de Rare. En pocas palabras, un *shoot 'em up* de dibujos animados. O al menos eso pensamos porque, como siempre, todo lo que rodea a esta compañía parece ser secreto de estado.

Robotech: Crystal Dreams

Bueno, parece que por fin los de Take 2 se han decidido a editar este título. Desde su concepción, hace ya TRES años, *Robotech* ha pasado por innumerables avatares. Se empezó el proyecto de nuevo, se reestructuró, se paró, se canceló, se volvió a empezar (otra vez) y todavía no hemos podido ver casi nada de lo que puede ofrecer. Tan sólo la versión que apareció en la E3 del año pasado. Los de Take 2 aseguran que esta última versión nos sorprenderá gratamente; la verdad es que en la Redacción hemos recibido bastantes llamadas preguntando por su estado. Cuando volvamos de la E3 te pondremos al corriente de todo, pero hasta entonces seguiremos con nuestro pesimismo habitual.

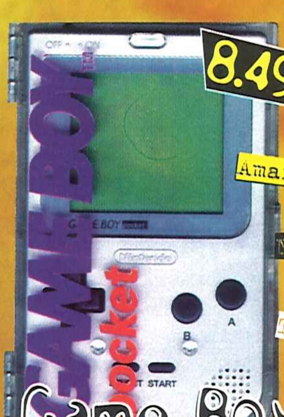


Silicon Valley

El mes pasado ya nos ocupamos de los progresos de Silicon Valley, y todo apunta a que su lanzamiento se producirá en septiembre. Los de DMA han estado siglos intentando perfeccionar el diseño de los niveles y la ambientación del juego, y el «material nuevo» promete mejorar la calidad impresionante de lo que hemos visto hasta el momento. Pero tenemos más noticias acerca de este juego: Take 2 ha comprado BMG, que era la encargada de su edición, así que pasará a incluirse en la carpeta de proyectos como *Robotech*. Por lo tanto, será mejor no cantar victoria todavía...



NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64





NINTENDO64

Realismo puro y Turo-k

TUROK 2

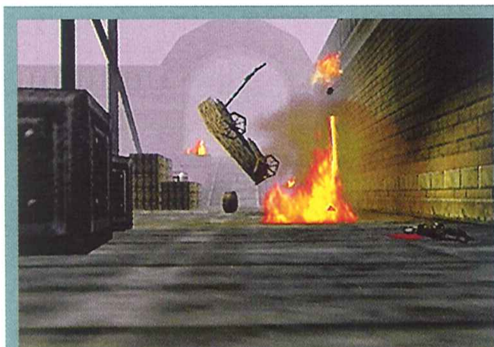
ACCLAIM	96M	1-4	VERANO

Abril fue un mes movidito para *Turok 2*: a la confirmación de su modo *deathmatch* para cuatro jugadores le siguió la aparición de estas nuevas imágenes del juego y la posibilidad de un cambio de nombre.

Los de Iguana US se han apresurado a alabar sus cualidades gráficas, incluyendo el «lifting» de todos los personajes del juego (un proceso que suaviza las uniones entre polígonos), aunque Rare ya utilizó esta técnica en *GoldenEye*. Lo que nos ha impresionado de verdad son los nuevos niveles. Por ejemplo, el juego comienza en una ciudad desierta destruida tras una batalla, con las calles sembradas de cadáveres; acto seguido, la acción se traslada a un nivel medieval, repleto de carros de heno y enormes muros de piedra. También se prevé que se revise el diseño de las armas.

Los enemigos reaccionan de modo similar a los de *GoldenEye*, y se retuercen dependiendo de la parte del cuerpo en la que reciben el impacto; ahora, las flechas y cuchillos se desprenden de sus cuerpos hasta que los has matado de forma definitiva. Y por supuesto, tenemos el modo *deathmatch* para cuatro jugadores, que también incluye un modo dos contra dos.

Dos datos más para acabar: de momento la niebla sigue en su lugar, y por lo que parece, afecta a todo el primer nivel. Además, nos han llegado noticias de un posible cambio de nombre: *Turok 2: Seeds of Evil*. De momento todo, absolutamente todo, nos resulta de lo más interesante.



△ *¡Ostras! Las explosiones son alucinantes. Y observa el efecto de luz a tiempo real sobre los muros de piedra. Seguro que los niveles serán mucho mejores que los del juego original.*

▽ *Nos recuerda un poco a Robin Hood. Sólo que sin Kevin Costner. Menos mal.*



¡Lombrices poligonales!

EARTHWORM JIM 3-D

VIRGIN /INTERPLAY	1	¿OTOÑO 98?

El gusano más famoso de todos los tiempos va a estrenarse en Nintendo 64... ¡y va a hacerlo en 3-D! Se trata de la tercera parte de la serie, aunque sus múltiples adaptaciones, la aparición estelar de Jim en otros títulos de Interplay y el hecho de tener una serie de dibujos animados propia lo han convertido en una estrella universal.

Como sus antecesores, *Earthworm Jim 3-D* será una gran parodia, si bien esta vez el argumento será un tanto diferente: ¡el escenario es la mente del propio Jim! El protagonista tendrá que enfrentarse a sus recuerdos, sus miedos, los traumas de su difícil infancia... La secuencia introductoria es una sátira de las películas de James Bond, y la canción que suena es una versión adaptada de *The Man With the Golden Gun* («El Hombre con la Pistola de Oro») llamada, en este caso, *The Worm With The Golden Cow* («El Gusano con la Vaca de Oro»).¿Y qué miedos, recuerdos y fantasías puede tener una lombriz poligonal? Lo que traumatizó por primera vez a Jim fueron las películas de terror que vio cuando era niño, así que la cosa empieza con escenarios terroríficos... Más tarde verá su sueño de ser vaquero en el Lejano Oeste hecho realidad; deberá sobrevivir a su peligrosa inclinación por la comida rápida (hamburguesas asesinas, tenedores psicópatas...) y, por supuesto, no faltarán los electrodomésticos vivientes, las famosas metamorfosis de Jim y algunos de los enemigos a los que tuvo que enfrentarse en el pasado. ¡Te esperamos, Jim!





△ *La tostadora lanza rebanadas de pan, algo inofensivo comparado con... ¡Cuidado con ese hacha!*

◁ *¡Una televisión rota! ¡Cuidado!*



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

ESTE MES:

PRIMERA PARTIDA AL *SHOOT 'EM UP* FUTURISTA EN 360º D

No está mal, Cerbero: seis muertos en tu haber. Te vamos a nombrar delegado de la clase.



Si no corriges la trayectoria puedes acabar como un sello.





Con mucho, los mejores efectos de luz que hemos visto nunca.

En apuros en el modo de batalla.

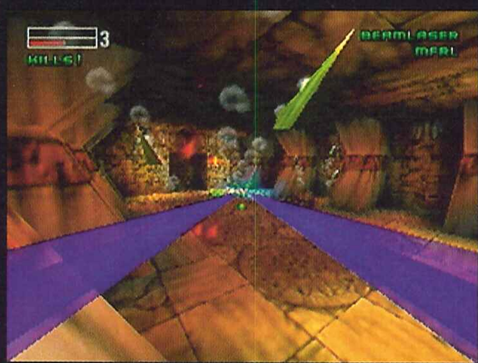


FORS

En el año 2113 la Tierra se desviará de su órbita y será devastada por la radiación solar. Aniquilado todo rastro de vida inteligente, el desolado planeta azul caerá en manos de terroríficas bandas de motoristas espaciales que malviven como mercenarios. Estos peludos indeseables se disputarán el derecho a merodear por desérticos laberintos subterráneos. ¿Su recompensa? Bueno, aparte de la satisfacción de librar al planeta del azote de las Fuerzas de Defensa Mecanizadas, todos ambicionan el Orbe Dorado de Materia, un objeto de gran significación religiosa. Y ¿cuál es el origen de este desaguisado? ¡Exacto! Un atajo de científicos pirados han vuelto a mezclar cochinadas en sus matraces.

¿Todavía sigues leyendo? No muchos productores de Hollywood habrían resistido hasta aquí. ¡Qué le vamos a hacer! El mundo de los videojuegos es así: la trama es secundaria y las sensaciones cortan el bacalao. Y a juzgar por la versión provisional de Forsaken que hemos probado, todo apunta a que Iguana UK ha logrado un juego realmente especial.

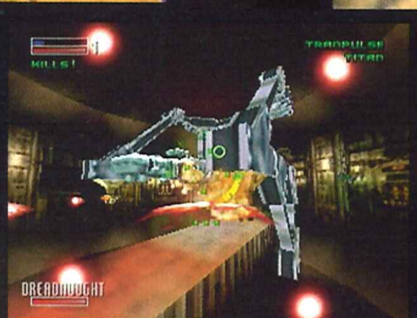
En esencia, *Forsaken* resultará familiar a los usuarios de los clones de **Doom** en circulación, pues invita —como aquellos— a vagar por pasadizos, disparar a los enemigos y perderse por tenebrosos laberintos. Donde *Forsaken* se desmarca de sus parientes es en sus escenarios de 360º. Puedes estar paseando alegremente en tu moto



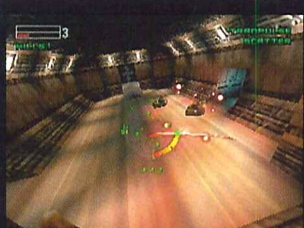
△ Rayos láser... Perfectos instrumentos para la exterminación de alienígenas.

▽ ¿Ves a qué nos referíamos?









△ Así nos gustan. Crujientes por fuera, bien cociditos por dentro.

El borde de Manmek nos envía un misil. ▷



△ Tendrás que ir armado hasta los dientes para despachar a este jefe acorazado.

◁ Tanques de maniobras en un hangar gigantesco.

Acumula un buen número de muertos. Es la clave del éxito. ▷



AKEN

Moriturí te salutant

Forsaken	
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	
Finales de junio	1-4
Precio no disponible	

ingrávida en busca de bulla y de repente... ¡boom! Tus vísceras acaban desparramadas sobre el suelo por gentileza de un enemigo que se ocultaba en un túnel... ¡en el techo!

No cabe duda de que Forsaken va a ser uno de los juegos gráficamente más asombrosos nunca vistos.

Sí, claro. Esto ya lo habíamos visto en Descent (en PC), pero *Forsaken* lo hace más espectacular, más rápido, más bonito que nadie. En verdad, este juego es un regalo para la vista. Dispara una pocas ráfagas en un pasadizo

GO! GO! ▷

Tu misión

La mayoría de los niveles de Forsaken parecen basarse en el inmortal lema de «si se mueve dispara». Debes vagar por los túneles destruyendo todo lo que se te ponga por delante, y una vez hayas limpiado de malos la zona, eres conducido a otra para seguir con lo mismo. Si eres lo bastante bueno, puedes acceder —como en Lylat Wars— a un nivel algo más difícil.

De hecho, las mejores partes de Forsaken son aquellas que requieren algo de ingenio. Por ejemplo, el mejor nivel que hemos visto consistía en proteger un bombardero nuclear mientras avanza lentamente por un corredor infestado de enemigos. También hay jefes que eliminar: desde el enclenque de Metatank al implacable Ramoan.











△ No se trata tanto de matarlos a todos como de morir a manos de todos.

△ Metatank, otra vez. No nos ha perdonado todavía.

◁ Dispara al interruptor de la pared para conducir al bombardero a la próxima sección.

Envuelto en llamas y ▷ en caída libre.



Ésta es la poco jugable perspectiva en tercera ▽ persona.



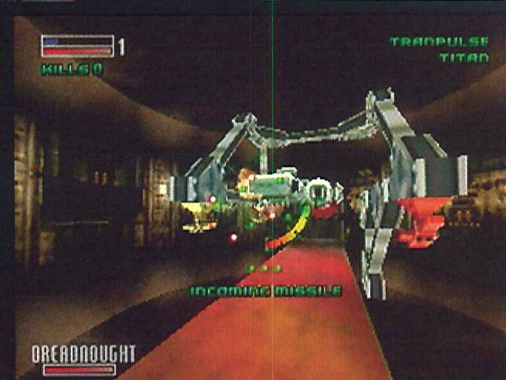
△ Gracias a Cerbero, vamos prestos a reunirnos con nuestros antepasados.

▷ Esos objetos etéreos son potenciadores.









△ Salimos despedidos por un golpe del jefe Dreadnought.

◁ Este disparo de láser nos recuerda a los fuegos cruzados de La Guerra de las Galaxias.

▷ oscuro y verás como los proyectiles rebotan en las paredes y se pierden en la distancia. Es un efecto que te deja boquiabierto y que se repite hasta la saciedad cuando las cosas se ponen feas. El movimiento es tan fluido como en *Turok*, pero más rápido y sin niebla. Además, no hay pérdidas apreciables de velocidad. No cabe duda de que *Forsaken* va a ser uno de los juegos gráficamente más asombrosos nunca vistos.

Por supuesto, el ingrediente más importante en cualquier título de N64 de altos vuelos es la jugabilidad, y es aquí donde *Forsaken* podría acabar sudando la gota gorda. ¿La razón? Para ser francos, nuestras primeras impresiones al respecto no fueron del todo favorables. Iguana parece algo insegura en la adaptación de los controles: el joypad de N64 ha heredado del teclado de la versión para PC un número atroz de opciones (14 en total). Nosotros nos quedamos finalmente con la número 11, una configuración al estilo de *Turok*, con los botones C para el movimiento y el stick analógico para la dirección. Sin embargo, no era del todo satisfactoria: dado que *Forsaken* incorpora desplazamientos verticales, A y B se usan para ir de arriba a abajo. Intenta pulsar A mientras aprietas C-arriba y, a la vez que utilizas el joystick, dale a Z y R para disparar (sin olvidar el D-pad para cambiar las armas)... ¡Qué lío!
Tal vez una opción de control definida por el

El movimiento es tan fluido como en Turok, pero más rápido y sin niebla...



Mata a tus amigos

Forsaken incluye una irresistible configuración para modo multijugador que te permite competir con otros tres desalmados, ya sean humanos o personajes controlados por la CPU. El objetivo es matar un número predeterminado de enemigos o ser el único superviviente. La velocidad endiablada del juego hace difícil decir a quién estás disparando, pero la satisfacción de ver a tus amigos saltando por los aires en una ducha de sangre y potenciadores compensa el carácter impersonal de la masacre. Está claro que Nintendo obligará a suavizar los fragmentos más gore, pero no nos sorprendería que Iguana incluyera una opción «más sangre» como código de truco.





△ *¡Toma rayo, chatarra voladora!*



△ *Igualito que el Círculo Verde de Doom.*

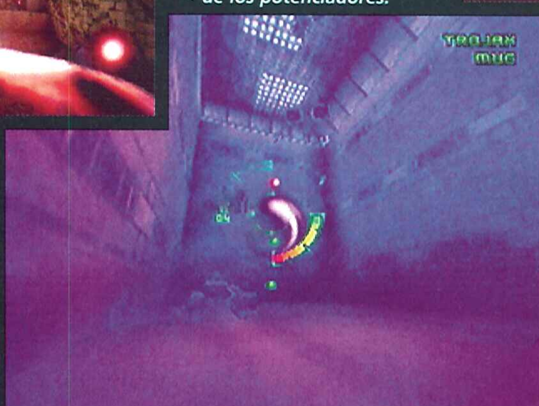


◁ *Te presentamos al Sr. Transpulse, el más mono de los potenciadores.*



△ *Una toma en tercera persona de un escudo activado.*

◁ *Las luces azules señalan que estamos atrapados en un campo de fuerza desacelerador. Una ocasión perfecta para que ese tanque nos haga pedazos.*

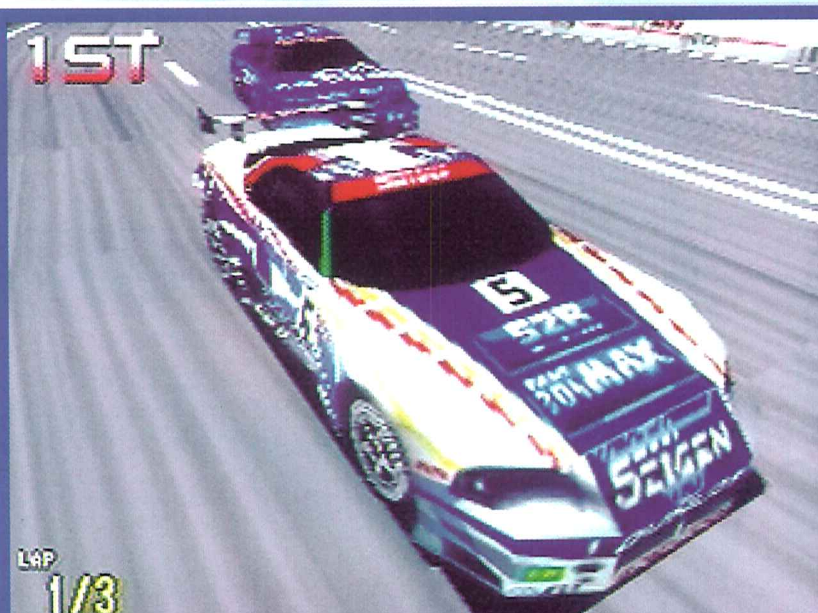


usuario o desplazamientos verticales automáticos para esquivar obstáculos serían un complemento muy acertado para el juego definitivo.

Por otra parte, el grado de dificultad debería incrementarse en la versión final. Pese al embrollado sistema de control, nos las arreglamos para superar los primeros cuatro niveles sin demasiado esfuerzo y sin perder vidas. Hay que reconocer que las cosas se complican después, y que subsiguientes exploraciones no habrían sido posibles de no ser por los trucos de selección de nivel incluidos en el cartucho de prueba. Los jugadores que dispongan de algunos pads de sobra podrán disfrutar de un estupendo modo multijugador para cuatro contendientes en el que el programa no parece perder un ápice de velocidad ni de detalle. Si a esto le sumamos el modo de batalla (contra oponentes controlados por la CPU), sólo esa espantosa música de teclado Casio (esperemos que no sea la definitiva) podría impedir que elevemos a *Forsaken* a los altares. Menos mal que está al caer, porque en la Redacción nos subimos por las paredes de la impaciencia.

CONTINUARÁ... El próximo número te obsequiará con un análisis de *Forsaken* a todo color (con dominio del rojo, claro).

IMÁGENES DE IMPACTO DE LAS NUEVAS CARRERAS DE OCEAN



△ *El modo de repetición es muy cinematográfico, aunque no puedas cambiar la cámara.*





Cuatro de las seis carreras transcurren por circuitos urbanos japoneses auténticos. ▷



◁ *Los coches que controla el ordenador son duros de pelar.*



GT

La vida en las carreras, déla D



◁ *El efecto de las chispas bajo los coches debería estar prohibido.*

▷ *Los que gusten de las competiciones japonesas de GT reconocerán los coches y a los pilotos.*







No se trata ni de *GTi Club* (la recreativa de Konami) ni de *Gran Turismo* (el último disco de Sony). *GT 64* es la continuación de *Multi-Racing Championship*, el primer juego de carreras propiamente dicho de N64. Sin embargo, esta vez los de Ocean han asegurado que *GT 64* aparecerá en Europa antes que en Japón o en Estados Unidos, al contrario de lo que viene siendo habitual.

GT 64, basado en el campeonato de carreras GT que atrae a millones de seguidores en Japón, presume de ser un auténtico simulador de conducción realista. Como era de esperar, los coches son réplicas exactas de los bólidos auténticos que compiten en los circuitos japoneses, y podemos ver, entre otros, Porsches, Lamborghinis y el rapidísimo, aunque menos llamativo, Nissan Skyline. Dado que el juego cuenta con una licencia oficial de la competición, todos los coches vienen equipados con los logotipos y diseños auténticos de los patrocinadores. Por supuesto, esto no afecta a la jugabilidad, pero es un factor añadido que se agradece. Hay seis circuitos diferentes —el doble que en *Multi-Racing*—, algunos cerrados y otros que transcurren por las calles de la ciudad. La primera vez que probamos el juego, lo que más nos llamó la atención fue el nivel gráfico de las carreras. Se ha prestado una atención al detalle exquisita, y es de agradecer la ausencia de la típica neblina blanca que se utiliza para disfrazar posibles fallos. De hecho, a pesar de correr a toda pastilla por una de las larguísimas rectas de algunos de los circuitos, no logramos apreciar ni siquiera de rebote ese síndrome del «paisaje que aparece de repente» que suele afectar a este tipo de juegos.

La dinámica de carreras de *GT 64* es muy diferente a todo lo que se ha visto hasta ahora en la N64. Como lo que se pretende es conseguir una simulación fiel, al contrario de *Multi-Racing* o *Automobili Lamborghini*, en lugar de tomar las curvas a toda velocidad abusando de los derrapes, se tiende a una utilización más realista de las técnicas de frenada, giro y aceleración a la salida. Si tomas una curva a alta velocidad sin frenar verás cómo tu bólido se precipita sin remisión en dirección contraria al giro de tus ruedas. Si frenas cuando debes y empiezas a girar en el momento oportuno, pero pisas el acelerador demasiado rápido, tus ruedas traseras perderán agarre, humearán y toda la parte trasera de tu vehículo empezará a culear; acabarás irremisiblemente dando vueltas como una peonza. Uno de los aspectos más conseguidos del juego es la forma en que el cambio automático reduce un par de marchas cuando tus ruedas empiezan a girar locas, aumentando así el agarre y transformando el estruendo del motor en un leve gruñido. Siguiendo con su línea de realismo, en el Modo Campeonato tienes que clasificarte para poder correr y después, si te ves con fuerzas, decidirte por una carrera a 24 vueltas en la que los daños del vehículo (porque los vehículos sufren daños) y las paradas en boxes están a la orden del día. Sin embargo, aquellos que no tengan tanta paciencia podrán personalizar las opciones y conseguir así carreras menos complicadas, más cortas y, por lo tanto, más parecidas a las de un título arcade.

Los de Ocean apuestan fuerte por este juego, y todo apunta a que *GT 64* verá la luz en pocas semanas. Si no hay cambio de planes, en el próximo número lo analizaremos de forma exhaustiva. Como aperitivo, estas imágenes no están nada mal, ¿verdad?

GT 64	
INFOGRAMES/GENKI/OCEAN	
Junio	1-4
Precio no disponible	

64

ios a quien la quiera (yo quiero)

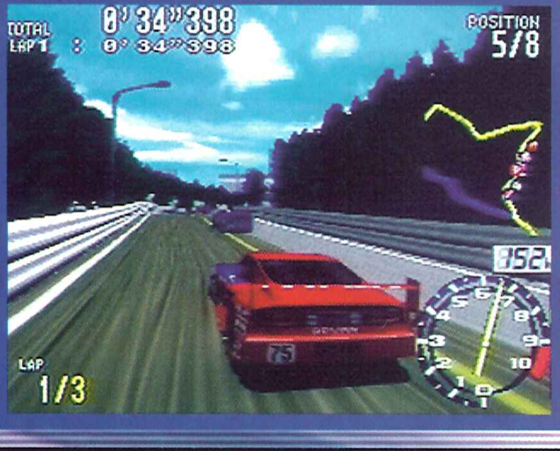


Si no frenas en las curvas lo tienes crudo.



En las carreras GT compiten ocho coches.

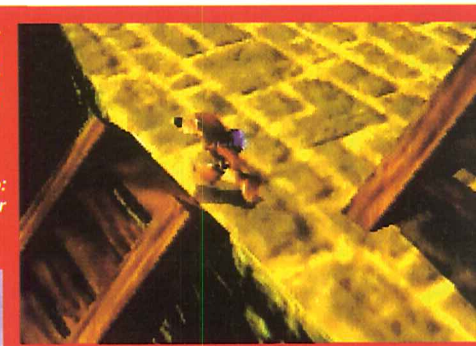
Para variar un poco, hay dos carreras que se desarrollan en el campo.



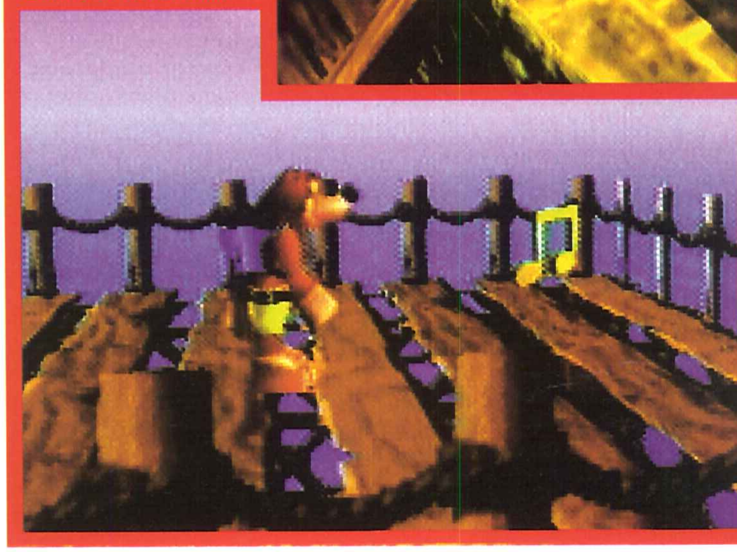
CONTINUARÁ... Seremos los primeros en analizar a fondo *GT 64*, pero en el próximo número. ¡Brooom!

UN VISTAZO A LA PROPUESTA MÁS PELUDA (Y PLUMÍFERA) DE RARE





¿Seguro que quieres bajar más escaleras? ¿Y si luego tienes que volver a subir? Bueno, que te suba Kazooie volando.



Echa un vistazo a ese cielo: ¿no te dan ganas de surcar las nubes a lomos del canario de tu hermana?

Qué preferís oír: que es increíble o que es de Rare? Hasta el momento ambos términos han sido sinónimos. Nunca hubiésemos imaginado que estos muchachos, después de algo tan serio como GoldenEye 007 (el único título de N64 que permite matar enemigos de un tiro en la nuca), serían capaces de hacer un buen juego con plataformas y sin sangre... ¡Y lo han hecho!

Se trata de un plataformas-aventuras en 3-D completamente diferente a todo lo que habíamos visto; una refinada mezcla de lo mejorcito de *Super Mario 64*, *Diddy Kong Racing* y *Mystical Ninja*. ¿Y cómo es posible? En *Cuenta atrás* del mes pasado ya te adelantamos que el sistema de selección de niveles es similar a la Adventure Island de *DKR*: una habitación semicircular con seis puertas. Cada portal es la entrada a uno de los seis (¿seis?) enormes mundos que componen el cartucho: Munbo's Mountain, Treasure Trove Cove, Clancer's Cavern, Bubble Gloop Shamp, Gobi's Valley y Mad Monster Mansion.

BANJO-K

¿O KAZOOIE-BANJO? NOS HEMOS



¡Hay un oso en la playaaaa! ¡Socorroooo!

¿Te hemos dicho que Kazooie es capaz de volar con Banjo a cuestas?

KAZOOIE

S HECHO UN LIO

BANJO-KAZOOIE			
NINTENDO/RARE			
Julio	96 M		1
Precio no disponible			

UN SUCULENTO APERITIVO...

El cartucho de Banjo-Kazooie que hemos probado era una versión inacabada, así que tan sólo hemos tenido ocasión de ver algunos escenarios de tres mundos: el primero y los dos últimos.

Mumbo's Mountain

Se trata de un escenario «boscoso» en los aledaños de una montaña y puede que también de su cima, lo sabremos el mes que viene. Exteriores repletos de árboles, agua, puentes de madera, cuevas, animales... Un término medio entre los primeros niveles de *DKR* y los escenarios al aire libre de *Mystical Ninja*. Nada más empezar la partida, tienes que enfrentarte a un gorila de dimensiones titánicas, que se defiende con... ¡naranjas podridas! Está apostado en la copa de una palmera que es unas diez veces más pequeña que él. Para acabar con él, necesitas proyectiles. ¿Y dónde conseguirlos? Cerca de la palmera encontrarás a un chimpancé que no se atreve a ir en busca de comida por temor a que su peludo vecino gigante le ataque. ¿Y sabes quién tiene en su poder un jugoso coco? Sí, el malo. Si te acercas a la palmera te lanzara el coco. Recógelo rápido y llévaselo

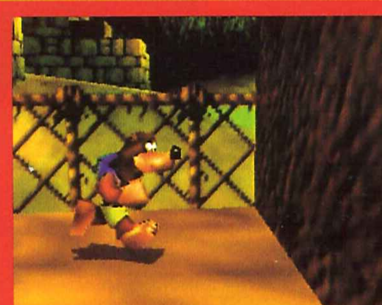


al chimpancé, que te recompensará con una pieza de puzzle. Ahora, desde donde estaba el chimpancé podrás llegar con un buen salto a una cornisa de roca que hay más arriba. Allí encontrarás una ración de... ¿huevos? Sí, huevos, como en *Yoshi's Story* (y no es la única coincidencia con nuestro pequeño dinosaurio en 2-D). Los huevos son los proyectiles que debes utlizar para acabar con el gorila malo (que también agradecerá tu lección de modales con una pieza de puzzle; en el fondo es un buen chico)... ¿Te ha gustado? Pues todo eso no era ni la décima parte del primer nivel. La mecánica de juego de Banjo-Kazooie es básicamente eso: ayudar a animales indefensos a cambio de ítems que necesitas para proseguir. Un cartucho, ante todo, «cooperativo».

Mad Monster Mansion

Casi idéntico a una de las pantallas de *Gex: Enter the Gecko*. En pocas palabras, es un nivel «de miedo». Escaleras alfombradas, rincones oscuros, pasillos misteriosos, escenarios apenas iluminados por las velas..., y fantasmas, claro. Muchos fantasmas.

Los espíritus que habitan en este nivel son gráficamente una maravilla: gigantescas caricaturas verdes a base de polígonos semitrasparentes. Preciosos. Una mano fantasma de color azulado toca el órgano de iglesia gigante que hay en una de las habitaciones de la tenebrosa mansión (eso sí que es una banda sonora a tiempo real).



Además, no falta ni un solo detalle: el típico laberinto de setos que tantas veces se utilizó como escenario para las películas de Drácula cuando el cine era en blanco y negro; la iglesia gris con el reloj marcando las doce, los cuadros oscuros decorando las paredes de piedra, la moqueta roja, las cristaleras góticas... Apenas hemos visto nada de este mundo, pero podemos adelantaros una cosa: os encantará. Las suavísimas texturas y los fundidos en negro de las zonas más alejadas hacen imposible distinguir la naturaleza poligonal de los gráficos.

Gobi's Valley

Se trata de un desierto inmenso compuesto por arena, pirámides, palmeras, rocas, manos de momias que emergen del suelo intentando atraparte... La arena cae en cascada por las dunas, produciendo un especie de corriente que hace difícil caminar por ciertas zonas; y las paredes de las pirámides son casi verticales, por lo que la única forma de subir por ellas es tomando carrerilla.

Primero encontrarás una especie de oasis con una palmera en medio de un pequeño estanque. Después, en la cumbre de una duna, hallarás a un camello que te pedirá ayuda (como la mayoría de los animales con



los que te toparás a lo largo del juego): el pobre tiene calor. Está amarrado a una roca, friéndose vivo bajo los crueles rayos del astro rey y sin una sola gota de agua. ¿Qué hacer? Tienes que romper la roca a la que está atado con un golpe de trasero...

Una vez que lo hayas hecho, tu chepudo amigo acudirá raudo al oasis que viste al principio (no sin antes obsequiarte con una pieza de puzzle por tu amabilidad) para descansar a la sombra y beber agua en cantidades industriales. Le has solucionado la vida, eres un ángel.

Banjo-Kazooie será un juego de culto. No es necesario ser un experto en videojuegos para advertir que, gráficamente, deja atrás a Super Mario 64. Las texturas del plataformas de Rare harían ruborizar incluso a Turok, y la sutileza con que la cámara se ajusta a la acción captándolo todo siempre desde el mejor ángulo es una de las cosas que más nos preocupaba y que mejor se han resuelto. A diferencia de Mystical Ninja, la cámara de Banjo-Kazooie no presenta problema alguno: calcular la distancia para los saltos es sencillo, casi intuitivo; y los suaves travellings alrededor del personaje te mantienen en todo momento al día de lo que te rodea. Bravo. ¡Bra-vo! ¡¡¡Bra-vo!!!

Al igual que en el cartucho de Konami, el juego entero es una gran serie de pequeños —o no tan pequeños— rompecabezas. La diferencia radica en que, mientras que Goemon tenía que preguntar a todo el mundo hasta dar con una «pista» sobre a donde ir o qué hacer, a nuestros nuevos amigos la gente (los animales, para ser exactos) les habla sin necesidad de ir por ahí interrogando a todo el mundo (y les dan instrucciones sin rodeos). Ese es, precisamente, el aspecto que hace de *Mystical Ninja* un juego de rol y de *Banjo-Kazooie* un aventuras en 3-D: el primero se centra en la deducción y el segundo en la exploración. ¿Eso es bueno o malo? Es... según los gustos. La ventaja de *Banjo* es que resulta mucho más frenético, más incluso que *Super Mario 64* o *Yoshi's Story*, y por lo tanto más divertido. Lo malo es que, obligado a resolver un montón de puzzles para pasar de nivel, acabas explorando casi el 100% del escenario, perdiendo interés el hecho de volver a jugar en él cuando te lo has pasado (algo que no sucede con el juego de Konami)... Todo depende ahora de los subjuegos independientes que Rare decida introducir: escenarios secretos —dicen las malas lenguas que en realidad habrá ¡15 mundos!— y rompecabezas opcionales. Cualquier excusa que permita volver a una pantalla superada y encontrar algo nuevo será bienvenida.

LOS PERSONAJES

BANJO



A estas alturas, no estaría mal que todo el mundo se hubiese enterado de quién es Banjo: un oso.

Bueno, no hablamos de un oso cualquiera: es joven, listo, apuesto, amable con todo el mundo, amigo de sus amigos, un enemigo temible, un atleta estupendo y, ante todo, un novio envidiable.

Resulta que una bruja malísima llamada Grunhilda ha raptado a la dulce Piccolo, la novia de Banjo —que nada tiene que ver con el Picolo de *Dragon Ball*—, y se la ha llevado a una tenebrosa mansión para... ¿para qué? Suponemos que han sido los mismos directivos de Rare quienes han pagado una pasta a la señora Grunhilda por hacerlo. Así pueden estar seguros de que Banjo aceptará protagonizar el juego sin rechistar. Al fin y al cabo, ¿quién es el tío listo capaz de convencer a un oso salvaje de que atraviese a pie seis mundos, ayude a todo animal indefenso que se encuentre por el camino, corra miles de peligros y lleve a cabo una odisea que sonrojaría al mismísimo Ulises? Pues el que saque un buen fajo de billetes. Y, claro, la bruja salía mucho más barata. (Puestos a pagar lo que pedía Banjo, hubiesen contratado a George Clooney).

En fin, lo importante es que ya tenemos argumento (curiosamente, el mismo que el de *Crash Bandicoot*, el plataformas estrella de PlayStation). Lo siguiente es una voz original, unos cuantos gritos para los saltos... ¡Y hay buenas noticias para los fans de Mario! No dice aquello de «¡*mamma mia*!», pero todo lo demás es igual.

¿Y qué hay de la animación? ¡Qué maravilla! ¡Es capaz de ejecutar (a veces con la ayuda de Kazooie) hasta 24 combinaciones de movimientos! El comportamiento del personaje se ajusta como un guante al stick analógico. La naturalidad del movimiento y el sencillo sistema de control se unen al siempre adecuado ángulo de cámara para hacer que los engranajes del juego funcionen como los de un reloj. Además, los efectos de sonido son de lo más simpáticos y la música encaja con el entorno con la misma gracia que en *Yoshi's Story*. Todo es tan perfecto... Pero en todo buen cuadro ha de faltar una pincelada; en toda alfombra persa hay un nudo mal hecho... Y en todo juego debería haber un Kazooie. El pájaro que acompaña a Banjo es la pequeña nota discordante que pone la guinda al cartucho; la nota cómica, la pincelada que falta, el nudo imperfecto. ¡Te queremos, Kazooie! Eres el ave más simpática que se ha visto en un videojuego.

Hay muchas cosas en Banjo-Kazooie que nos han enamorado, pero ninguna es tan fantástica como los personajes protagonistas. ¡Qué genialidad! Tratándose de uno de los géneros de los que creíamos haberlo visto todo, no nos queda más remedio que quitarnos el sombrero ante la pericia de Rare. Lo primero de ellos que llama la atención es que van juntos, como en Mystical Ninja. Sin embargo, hay dos diferencias importantes: en MN basta con pulsar un botón para que un personaje desaparezca y aparezca otro en su lugar, de forma que siempre tienes acceso a cualquiera de ellos pero por separado; en Banjo lo fantástico es que, aunque también juegas con uno u otro (seleccionándolos con sólo pulsar un botón), el personaje no seleccionado interactúa por su cuenta. Además, ambos son visibles en todo momento, ya sea Banjo quien camina —con su amigo a la espalda— o Kazooie (capaz de cargar al osezno sobre los hombros, lo creas o no). Pero ¿quiénes son Banjo y Kazooie?

KAZOOIE

Es un pájaro naranja que vive en la mochila de Banjo y que, cuando se siente con fuerzas, le echa un cable. Él se encarga de guardar consigo los huevos-proyectiles, las piezas de puzzle, las notas musicales... No es muy fuerte, así que estás obligado a utilizar a Banjo casi todo el tiempo. No obstante, el pajarraco también ayuda sin necesidad de poner los pies (las garras, perdón) en el suelo. Kazooie es quien se encarga de los ataques a distancia: Banjo se agacha y su colega saca los proyectiles de la mochila y los lanza contra el enemigo. Él es también quien echa a correr cuando las cosas se ponen feas: aunque no tiene mucha fuerza, es capaz de hacer sprints y alcanzar mucha velocidad con el oso a cuestas, siendo esta la única forma de ascender por algunas cuestas difíciles —como las de arena deslizante de Gobi's Valley— o huir del enemigo cuando no tienes con qué defenderte. Además, Banjo casi nunca puede ejecutar un salto sin la ayuda del pájaro: cuando el oso salta, él agita las alas. Gracias a esta combinación son capaces de llegar a lugares aparentemente inaccesibles, como rocas en medio de un lago lleno de lava o escalones demasiado altos para las piernas del pobre plantígrado. El resultado es el mismo que en *Yoshi's Story*, cuando mantienes pulsado el botón de salto para que el dinosaurio se mantenga en el aire unos instantes más. No es recomendable saltar desde ciertas alturas. La mayoría de los escenarios crecen tanto a lo ancho como a lo alto, al igual que en *Mystical Ninja*, con pasarelas y plataformas que suben y bajan por todas partes. Si te encuentras en la cima de una montaña y se te ocurre saltar al vacío para llegar al suelo, más te vale que estés utilizando a Banjo. Cuando manejas el pájaro, el hecho de tener un oso encima no le permite aletear, y las consecuencias de un salto desde cierta altura pueden ser terribles. Para que el golpe no reste uno o dos panales a tu nivel de vida, utiliza al oso para descender desde lugares como la cumbre de una pirámide o el tubo más alto del órgano de la iglesia (mantén el botón de salto pulsado). De esta forma, Kazooie planea, y puedes controlar la distancia que quieras cubrir o la velocidad de descenso mediante el mismo botón (soltándolo y volviéndolo a apretar en secuencias, como el acelerador en los juegos de coches).



¿Qué más podemos decir de Kazooie? Nos cae muy bien. Se pasa todo el tiempo graznando, aleteando... Bueno, interactuando. Además, sabe tocar la trompeta. En la secuencia introductoria del juego sale de la mochila de Banjo con una para acompañar al oso. No lo hace mal, aunque nosotros seguiremos prefiriendo las canciones de *Yoshi's*...



Problemas técnicos, desacuerdos entre los desarrolladores, objeciones del mismísimo Tom Cruise... Hubo un tiempo en que todo hacía presagiar el peor desenlace para Mission: Impossible. Por suerte, un equipo francés supo encarrilar tan atribulado proyecto y conjurar la maldición que pesaba sobre él. Gracias a estos hábiles exorcistas, Mission figura en la lista de lanzamientos de septiembre. Magazine 64 investiga sobre un juego que estuvo en un tris de ser cancelado.

MISSION:

En marzo de 1997, cuando Ocean nos invitó a ver los progresos de Mission: Impossible, era evidente que las cosas no estaban saliendo según lo planeado. Aunque el equipo desarrollo —mayoritariamente británico— tenía una idea clara de cómo tenía que ser el juego, poner todas las piezas en su sitio no estaba resultando tarea fácil.

Originariamente, *Mission* se planteó como un simulador de espionaje —el primero del mundo— fiel al intrincado argumento de la película. En vez de deambular por los escenarios disparando a todo lo que se moviese, la idea era que el jugador ejercitara el ingenio y no sólo la musculatura del dedo corazón (el que utilizas para apretar el gatillo, claro). Mientras diseñar un juego donde se impusieran las ensaladas de tiros hubiera sido bastante fácil, crear uno que incluyera disfraces, contraespionaje y el descenso por un cable desde el techo para fisgonear los códigos de un ordenador de la CIA, planteaba serios problemas logísticos.

En efecto, si bien el proyecto tenía una pinta estupenda y las explicaciones del jefe de desarrollo se nos antojaron muy sugerentes, tras ver los cartuchos de prueba nos asaltaron las dudas sobre si *Mission: Impossible* iba a llegar a buen puerto. En un kit de desarrollo había un surtido de escenarios fabulosos —la embajada y la estación de tren eran particularmente buenas—, y en otro personajes estupendamente modelados moviéndose de un lado a otro. Sin embargo, conjugar ambos apartados obligaba al jefe de programación a un manejo frenético del teclado para visualizar algo que apenas recordaba a un juego. Y lo peor de todo es que la jugabilidad brillaba por su ausencia.





△ *Cuatro enclaves en el mundo se reparten los veinte niveles del juego.*



▷ *Siete de las misiones transcurren en Praga, una de ellas en la embajada. ¿Habrá bandejas de Ferrero Roché?*

El desarrollo de *Mission* siguió adelante hasta verano de 1997, pero cada día estaba más claro que el juego no avanzaba en absoluto. En otoño, Infogrames (que para entonces ya había comprado a Ocean) decidió trasladar el proyecto a sus estudios en Lyon (Francia) y encomendar a un nuevo equipo su finalización. Después de un comienzo un poco accidentado —mientras el nuevo equipo se familiarizaba con los fragmentos de códigos inacabados con los que tenía que trabajar—, los



Las peleas con puños son mucho más realistas que los tortazos karatecas de GoldenEye.





Un certero disparo a la cabeza es la única manera de abatirlo.



Vaya. Determinados errores pueden costarte la misión. Vuelta a empezar.



Las secuencias animadas presentan los niveles y te sitúan en la acción.

IMPOSSIBLE

progresos fueron muy rápidos. No obstante, uno de los problemas seguía sin resolverse...

Viacom, la compañía que tenía los derechos sobre *Mission: Impossible*, había impuesto normas muy estrictas acerca de cómo Ocean y ahora Infogrames podían sacar partido de la licencia. Tom Cruise también tenía mucho que decir al respecto, ya que casi toda la acción gira alrededor de su personaje, Ethan Hunt. Mientras que Rare tenía las manos libres para incluir tanta violencia como quisiera en GoldenEye, colocarse sigilosamente detrás de alguien y meterle una bala entre las orejas no estaba entre los entretenimientos al alcance de los jugadores de *Mission*. Así, aunque hay violencia en el juego, debes disparar sólo como último recurso: para salir de cualquier apuro, lo preferible es utilizar el intelecto. Por descontado, hay que evitar que mueran inocentes durante las misiones, de modo que pasearse con un Panzer por San Petersburgo atropellando transeúntes no parece la mejor manera de cumplir con tu deber.

AUNQUE HAY VIOLENCIA EN EL JUEGO, DEBES DISPARAR SÓLO COMO ÚLTIMO RECURSO

Con el accidentado pasado de *Mission: Impossible* impreso en la memoria, nuestro viaje a Lyon para jugar de verdad con el título de N64 más problemático hasta la fecha prometía ser como mínimo interesante.

Los desarrolladores continúan trabajando entre 16 y 20 horas diarias, 6 días a la semana, pero la mayor parte del cartucho está listo. Infogrames está puliendo el programa hasta la perfección, afinando su dificultad y ajustando la estructura de un sinnúmero de misiones y objetivos. El acatamiento de las imposiciones de Viacom y Tom Cruise en lo relativo a la violencia, nos garantiza que *Mission* no va a ser un clon de GoldenEye —una buena noticia, puesto que superar el juego de 007 es una empresa que le corresponde acometer a Rare— sino que comulgará más bien con el género de aventura de acción.

El juego contendrá 20 misiones diferentes —cada una con diversos objetivos— emplazadas en una gran variedad de localizaciones en todo el mundo. En las cuatro horas que estuvimos jugando, pudimos verlas casi todas (gracias a los códigos de trucos que nos pasaron) y llegamos a la conclusión de que Infogrames ha hecho maravillas con *Mission*: hasta el punto de que su título estrella podría convertirse en uno de los mejores del año.

Ahí enfrente tienes al vigilante de la casa. Lo mejor es guardar las distancias.



GO! GO!

TRÍADA DE CÁMARAS

No veas qué cámaras 3-D. Por un lado, cuentas con el seguimiento panorámico de la acción, que lógicamente tiene sus ventajas sobre la restrictiva perspectiva en primera persona. Por otro, te encontrarás con súbitos cambios de ángulo, que generalmente te anuncian que algo grande (con dientes) está a punto de saltar sobre ti.

Mission usa tres sistemas de cámara con sus correspondientes utilidades. La cámara por defecto es la toma alejada en tercera persona de estilo *Tomb Raider*. A medida que Ethan avanza, los encuadres cambian, proporcionándote una vista muy amplia de los alrededores. Esta perspectiva es la más aconsejable para operaciones al aire libre.

Por el contrario, cuando se trata de disparar, debes pulsar y mantener apretado R —como en *GoldenEye*— para que aparezca un visor en cámara subjetiva. Aquí, la cabeza y el brazo de Ethan devienen prácticamente transparentes, y es como si apuntaras la pistola desde la altura de los ojos.

Para acabar, está la perspectiva por encima del hombro, similar a la de *Shadows of the Empire*. Es muy socorrida para tus correrías en escenarios interiores, donde los planos largos no pueden seguir la acción como es debido.







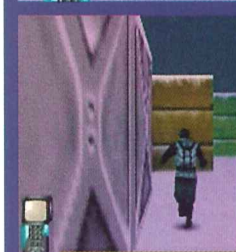
SUBMARINO



El juego arranca con una misión secreta en el mar Báltico. Ethan debe infiltrarse en un submarino enemigo, recoger algo de equipamiento y destruir la sala de control de explosivos de la base.

Dispara a los focos de esas luces para evitar ser descubierto.





Los ítems que necesitas están esparcidos por la base.

Escudriña por entre los barracones para llegar al cuarto de los guardias.



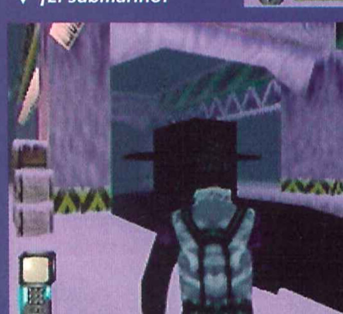


Hay algo de munición cerca. No encontrarás mucha más.

Un camión circula por los aledaños de los barracones y te arrollará si nos te andas con tiento.



Señoras y caballeros... ¡El submarino!





Clutter y Dowey, dos cofrades de las Impossible Mission Forces, acuden en tu ayuda.

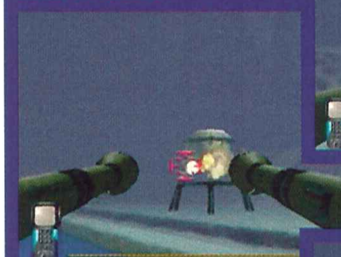
LANCHA



Una vez haya completado tres misiones independientes en la operación Tormenta de Hielo, Ethan debe abandonar la zona en una lancha cañonera, destruyendo instalaciones enemigas y una planta de gas por el camino.

Después de tanto sigilo, ha llegado la hora de la artillería pesada.





El fuego enemigo intenta impedir tu huida

Las cañoneras enemigas quieren enseñarte a volar... en pedazos.





Los controles son muy simples. Izquierda, derecha, arriba, abajo y fuego.



Al final del canal se encuentra esta enorme fábrica acorazada de gas.



Su destrucción es uno de tus principales objetivos en esta misión.

EMBAJADA



Una complicada misión donde Ethan debe protegerse de un agente enemigo, amén de infiltrarse en áreas privadas de la embajada (cuyo acceso está prohibido a los invitados de la fiesta).



El nivel empieza con una secuencia que muestra toda la embajada.

Aquí, Infogrames todavía no había incluido a los invitados.



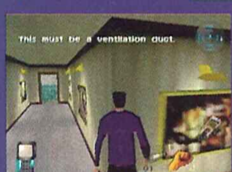
Ethan ha sido descubierto. Un asesino le pisa los talones.



Las conversaciones con los invitados te proporcionan información vital.



Un bote de humo en un conducto de ventilación prepara tu huida.



Dieter, otro miembro de las IMF, se hace pasar por barman.





Debes convencerlo para que vaya al excusado y noquearlo.

La mujer de rojo es una asesina.



huida de la EMBAJADA



Habiendo preparado tu fuga en la misión previa (colocando botes de gas en los conductos de ventilación), tu cometido aquí es escapar sin ser detectado. Disfrazarte de bombero no sería mala idea.

Los guardias observan con preocupación cómo el humo se esparce desde el suelo.

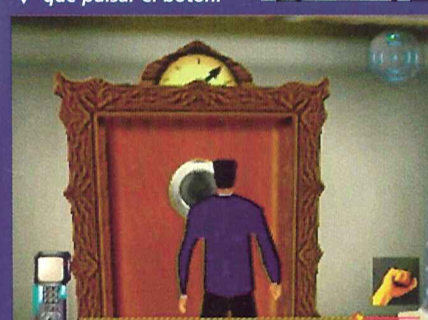




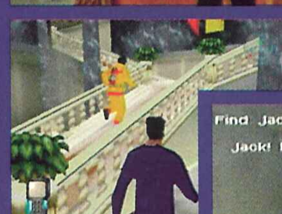
Debes ocultarte en el ascensor y esperar instrucciones.



Helo aquí. Ahora hay que pulsar el botón.



Si permites que los guardias te descubran date por muerto.



¡Un bombero! Alcánzalo antes de que te avisten los guardias.



Jack te trae un traje de bombero para que puedas pasear sin ser descubierto.

MEJORES PERSONAJES

La visión de Dash Rendar y sus nalgas aterradoramente animadas vagando por los niveles en tercera persona de *Shadows of the Empire* es algo que muchos jugadores preferirían olvidar. Cuando se confirmó que *Mission* incluiría idéntica perspectiva durante la mayoría del juego nos entraron los sudores fríos.

Por fortuna, la primera cosa que tuvimos el placer de ver de Mission es que el diseño de los personajes es notablemente mejor que en el título de LucasArts. La indumentaria de Ethan Hunt cambia de acuerdo con la situación —lleva disfraces y usa máscaras para infiltrarse en ciertas zonas— pero, no importa cómo vista, siempre aparece y se mueve con más fluidez que Dash.







GO! GO!

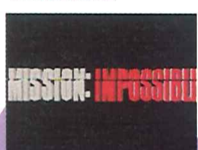
HISTORIETAS
Todo *Mission* ha sido planeado en forma de viñetas propias de los *storyboards* cinematográficos. He aquí un par de la sección del tren.



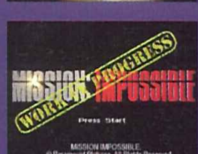
AMETRALLADORAS
Ethan dispone de un equipo y un arsenal muy variados.

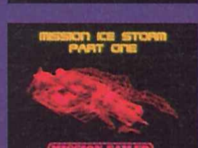


¿IGUALITA QUE EN LA SERIE DE TELEVISIÓN
La música de la serie original acompaña la secuencia de presentación.
Nos encanta.







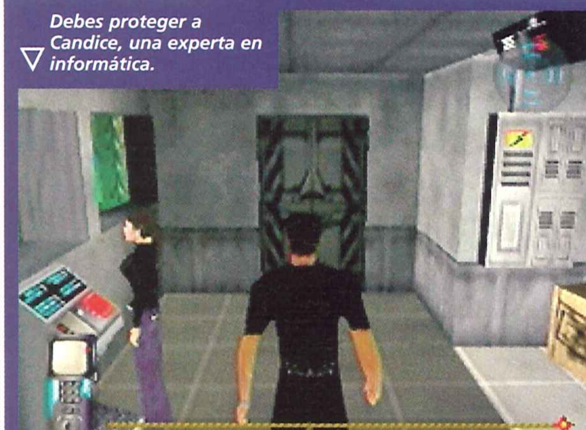


ALCANTARILLADO



La quinta de las misiones transcurre en Praga; en concreto, en unas obras de alcantarillado abandonadas. Para ser un emplazamiento tan inocente, hay mucha actividad del KGB.

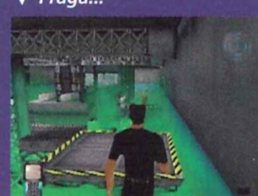
▽ *Debes proteger a Candice, una experta en informática.*





◁ *Cuando es en defensa propia, el recurso a la violencia es bienvenido.*

▽ *Vete tú a saber qué ponen en el agua de Praga...*

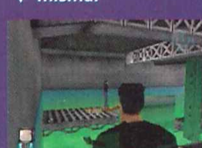


▽ *...pero el caso es que tiene un extraño efecto sobre las aguas residuales.*





▽ *¡Mira detrás de ti! Candice no puede cuidar de sí misma.*



△ *Los paneles de control abren secciones previamente inaccesibles.*

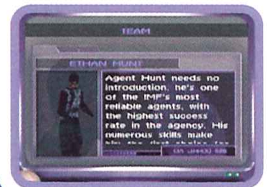
▽ *¡Qué mala suerte! Te has quedado sin munición.*



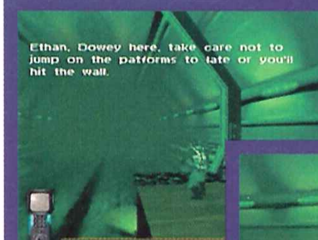


△ *Observa cómo la cabeza de Ethan se difumina cuando cambias a la perspectiva de modo francotirador.*

SABOTAJE EN EL TÚNEL

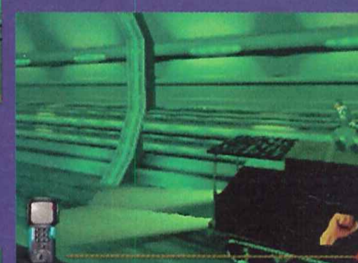


La huida del submarino incluye un complicado recorrido por un largo y oscuro túnel. Gracias a las gafas de visión nocturna, Ethan puede ver adónde va, lo que facilita sus operaciones de sabotaje.



◁ *De vez en cuando te dan pistas sin las cuales no tardarías en diñarla.*

▽ *Salta de camión en camión para avanzar.*



▽ *Cuando te hayas quedado sin munición, neutraliza a los guardias a puñetazo limpio.*

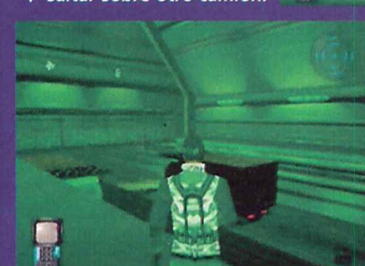




◁ *Si disparas ahora date por descubierto.*



▽ *Llegó el momento de saltar sobre otro camión.*



△ *Éste es lugar donde debes colocar las cargas explosivas. Hay varias tuercas que encontrar a lo largo del túnel.*

GAS



Si completas con éxito la misión de la embajada estarás vestido como el asesor del embajador y podrás acceder a los rincones más oscuros del sótano. Destruye cuanto encuentres allí y escapa.



▷ *¡Oh, no! Un guardia. Por suerte, disfrazado de asesor, Ethan saldrá airoso de la situación.*



◁ *Déjalo fuera de combate. Pero hazlo por la espalda.*



▷ *Avanza con cautela, armado con la pistola que le has arrebatado al guardia.*



△ *¡Maldición! ¿Dónde habremos puesto las mascarillas?*



◁ *Ethan, echando una cabezadita... eterna.*

CIA INTERROGATION



Ethan es acusado injustamente por la CIA y posteriormente encarcelado en los cuarteles generales de la agencia en Langley, Virginia (E.E.U.U). Pese a estar drogado, nuestro hombre debe fugarse como sea.

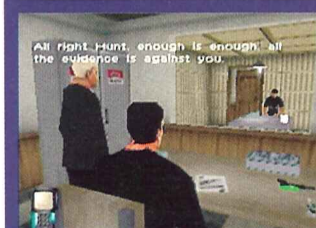




◁ *Enormes puertas giratorias obstaculizan el camino, dificultando la inspección.*



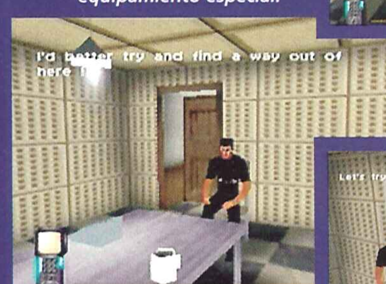
△ *Dispárale un dardo tranquilizante. En la CIA no son tan malos, después de todo (ejem...).*



△ *El nivel empieza con el interrogatorio.*

Afortunadamente, las IMF te han dejado algo de equipamiento especial. ▷





◁ *Ha llegado la hora de poner los pies en polvorosa.*





△ *Un trocito de chicle explosivo en la ventana y...*

◁ *...fuera de la celda, ya puedes recoger tu kit.*

MÁS ACCESORIOS QUE EN UNA TELETIENDA

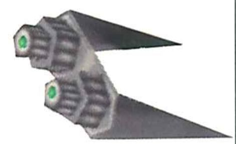
Y todos ellos son muy útiles. He aquí una selección.



COMUNICADOR
Ponte en contacto con tus colegas en la base. Te proporcionarán información esencial.



INYECTOR DE GAS
Rocía con gas somnífero las habitaciones para dejar fuera de combate a sus ocupantes.



GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA
Adivina para qué sirven.

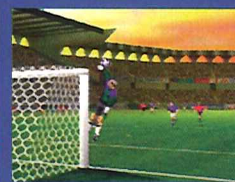


DETONADOR
Las acciones de sabotaje desempeñan un papel primordial en el juego. Necesitarás este artilugio para que las bombas explosionen.

N

PRIMERAS IMÁGENES DEL «PRIMITO» DE *FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98*







Así celebran los goles estos chicos: ¡haciendo el pino!

Pelo oxigenado, piel desteñida con lejía... El equipo helvético.

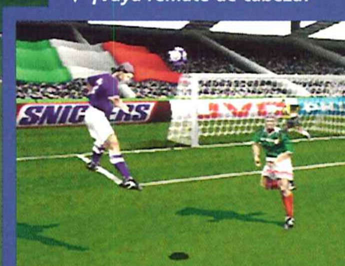
COPA DEL M

el mundial a tus pie



Copa del mundo: Francia 98	
ELECTRONIC ARTS	
Junio	1-4
Precio no disponible	



En esta entrega los porteros son mucho más inteligentes.

No te pierdas las vallas publicitarias que rodean el campo. Para que veas que Copa del Mundo: Francia 98 es la licencia oficial.

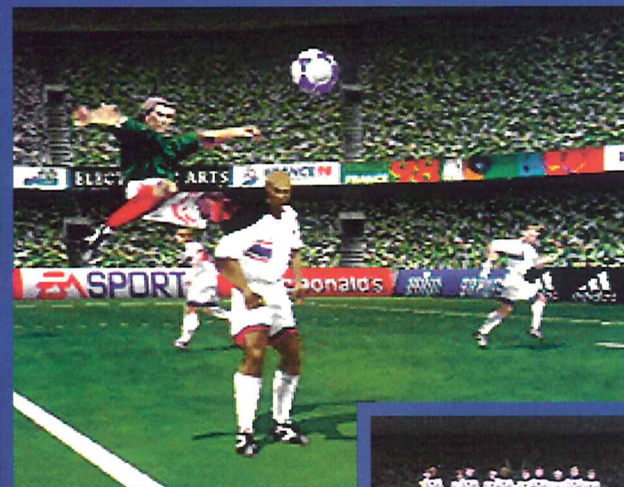
¡Vaya remate de cabeza!





El tipo de la izquierda espera recibir el balón.

Al árbitro no le hará mucha gracia que patees la cabeza de ese jugador...





Una foto antes del partido. Decid «Pariiiiiiiis». Perfecto.

MUNDO es FRANCIA 98

En EA quieren dejar las cosas claras: «Copa del Mundo: Francia 98 no es otra entrega de la saga de FIFA». Vale, no negaremos que comparte la misma empresa de desarrollo y que aprovecha en buena medida parte de la tecnología de programación, pero quien piense que es el segundo juego de FIFA que aparece en seis meses está COMPLETAMENTE EQUIVOCADO. Gracias por la aclaración.

En realidad, *Copa del Mundo: Francia 98* es el único juego del mundial que cuenta con una licencia oficial. Hay un millón de empresas de desarrollo de software repartidas por todo el mundo que intentarán saturar las pantallas de todas las consolas habidas y por haber con sus juegos de fútbol sobre el mundial, pero todas, excepto EA, tendrán que conformarse con nombres tipo «*World Championship*» o «*International Cups*». Sólo *Copa del Mundo: Francia 98*, el juego de Electronic Arts, incluye los equipos, los jugadores, los estadios, la estructura de torneo correcta, e incluso ese perrito azul llamado «Footix» que hace de mascota. ¿Quién decía que EA había perdido la licencia?
Hace unas semanas, cuando tuvimos ocasión de probarla, la versión del juego para N64 era bastante insatisfactoria. No obstante, los aspectos más importantes ya se habían completado, y tan sólo faltaba dar los últimos retoques y coordinarlo todo a la perfección. Por lo que se refiere a los gráficos, el juego recuerda a *FIFA: Rumbo al Mundial 98*, pero se ha mejorado el nivel de detalle de los jugadores (aunque siguen siendo los tipos más feos que hemos visto en la vida). Las plantillas de los equipos son las mismas que podrás ver en el mundial y, suponiendo que seas un fan de la arquitectura deportiva francesa, seguro que reconocerás los diez estadios que acogerán la fase final de este evento futbolístico. Al principio, cuando empiezas a jugar con *Copa del Mundo: Francia 98*, todo parece un poco confuso. Aunque su aspecto te lleve a pensar que los controles serán los mismos que en anteriores entregas de *FIFA*, lo cierto es que, aparte del pase y el disparo, todo lo demás ha cambiado bastante. El resto de posibilidades —regates, taconazos, entradas en el campo, despejes, pases largos al estilo ISS 64— se llevan a cabo mediante los botones C; R y Z se utilizan ocasionalmente para otras tareas más complejas. Sin embargo, hay un aspecto que sigue igual (tómalo como una ventaja o una desventaja, tú verás): deberás controlar la precisión de los pases con el joystick analógico, y no de forma semi-automática como en el caso de *ISS64*.Una de las mejoras que los de EA se enorgullecen de haber introducido en *Copa del Mundo: Francia 98* es lo que ellos llaman «Tecnología de Compresión». Ésta asegura que la respuesta del ordenador a las instrucciones del jugador sea inmediata. Si has tenido la dudosa fortuna de jugar alguna vez a *FIFA 64*, recordarás el lapso que mediaba entre la presión del botón de disparo y el disparo del jugador: te daba tiempo de ducharte, hacer la cena, cenar, lavar los platos y ver Sorpresa, Sorpresa de principio a fin. Por consiguiente, estarás encantado de que los de EA hayan conseguido solucionar este problema. Otra opción interesante es la posibilidad de ajustar la velocidad del juego. No nos referimos tan sólo a la duración de cada parte, sino a una escala de la velocidad real del juego; es decir, a la rapidez en los movimientos de los jugadores y el balón, algo que vimos por primera vez en el simulador de hockey de Acclaim, *NHL Breakaway '98*. Los fans del fútbol arcade preferirán acelerar el juego, pero a los que les plazca más la simulación podrán ralentizar la acción hasta una velocidad real (y lenta) como la vida misma.No hay nadie que sea capaz de producir un caramelo tan apetecible como EA. Con sus comentaristas acertados, su envolvente banda sonora y la atención prestada hasta al más mínimo detalle referente a la licencia (por poner un ejemplo, los marcadores de la media parte están patrocinados por los empalagosos Snickers). Ningún otro juego podrá recrear el ambiente que se vive en un mundial como lo hará *Copa de Mundo: Francia 98*. Eso sí, para saber si podrá competir con *ISS '98* cuando empiece el partido de verdad, habrá que esperar todavía un poco.

RPG NOTICIAS

Magazine 64 vuelve a la carga con nuevas imágenes de Zelda. ¡Que no decaiga!



ZELDA: CADA VEZ FALTA MENOS... (¿o no?)



◁ *Haces de luz y efectos de sombra en tiempo real... Sí, muy bien, apreciamos los esfuerzos de Shigeru y compañía para llevar Zelda a la perfección pero...*





△ *Link hace como Jeff Daniels en Aracnophobia: se enfrenta a una araña espantosa que tiene un cráneo por cabeza.*



△ *Caballito malo. ¡Vete a la cama!*

△ *Link decora su mazmorra con un toque chic al más puro estilo Ikea; parece sacado de un programa de vídeos domésticos.*



◁ *La acción en plataformas por fin hace su aparición en Zelda. ¿Serán los puzzles tan ingeniosos como en juegos anteriores?*

▽ *Primero 1080° y ahora Zelda. Nintendo siempre consigue efectos de brillo de la luz solar perfectos.*



▷ *Una adivinanza: ¿cuántas mazmorras como ésta hay en todo el juego?*



▽ *Link debe haber conseguido algo, a juzgar por los efectos especiales de esta captura.*



LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO	256M	1	Japón: sin confirmar	Europa: noviembre

El engranaje pesado de márketing que Nintendo ha montado para *Zelda* se aproxima hacia todos nosotros con más peligro que un tanque blindado. Shigeru Miyamoto lleva las riendas e Hiroshi Yamauchi abate a todos los demás lanzamientos importantes a base de cañonazos de pantallas nuevas y diversos datitos (o sea, datos muy pequeñitos) sobre el juego. ¡Todos a cubierto! Las capturas de pantalla silban al pasar sobre nuestras cabezas porque Nintendo ha liado con su inimitable estilo un verdadero bombardeo para llamar la atención de los medios de comunicación sin que, en realidad, nos esté diciendo nada nuevo sobre *Zelda*. Es asombroso. En el momento de redactar este artículo, no ha llegado ni una palabra desde Japón con respecto a la fecha de lanzamiento definitiva (y tenemos miedo de preguntar demasiado, porque a estas alturas de mayo-junio igual nos vuelven a soltar que el juego aparecerá en abril (!) en el país del Sol Naciente). Y todo esto, a pesar de que es casi seguro que el juego estará prácticamente finalizado. Aunque sea un poco duro para la vida del periodista, así es como le gusta a Nintendo que se hagan las cosas para garantizar que *Zelda* será uno de los juegos más esperados de todos los tiempos. Las nuevas pantallas, que puedes ver en estas páginas, son absolutamente fascinantes y muestran la iluminación en tiempo real y los maravillosos efectos de sombras que dan una pista sobre cómo será en el juego la transición del día a la noche. Casi parecen demasiado buenas para ser de verdad, pero confiamos en que Shigui y compañía no nos engañan. O sea que... a ver, señores de Nintendo, ya le hemos hecho el trabajo a sus departamentos de márketing; ¿por qué no aflojan ya una copia del juego? ¡Por favor!

En busca del tesoro

Luchar y recoger cosas: ese es el oficio de Link cuando se mete en las mazmorras. Síguenos y verás como nuestro protagonista rolero derrota a una planta (carnívora, claro) y descubre un tesoro.



El hada Navi destella en rojo para indicar peligro. Fíjate que el pobre Link sólo tiene una espada de madera y un escudo para enfrentarse a la malvada planta



La planta se vuelve roja cada vez que le das un toque, pero el número de golpes que hacen falta para liquidarla es un misterio.



Una vez derrotada la planta, el icono verde muestra que no hay peligro cerca del cofre del tesoro.



Cuidadín, cuidadín, que esta tapa tiene que pesar bastante...



Link debe examinar el contenido del cofre a conciencia. Preferiríamos que fuese como en los juegos de antaño, donde el contenido saltaba fuera del arca mientras sonaba la música. Somos unos nostálgicos...

PREGUNTAR A FuSoYa



Bienvenidos de nuevo, queridos amigos roleros. Tras estar postergado fuera de las páginas de esta revista durante el último número por culpa de un colaborador inepto, vuelvo a la brecha con información fresquita sobre los designios que presiden el futuro del rol en nuestra consola.

Las tenebrosas neblinas que rodean a FuSoYa se abren poco a poco y aparece R. S., un incauto lector de esta revista que le arroja a nuestro ímprobo hechicero oriental la siguiente pregunta, cual si de un sortilegio se tratara:

Querido FuSoYa
El otro día estaba trasteando por Internet y, cuando ya casi me había mareado a causa de la vertiginosa lentitud de la Red, di con una sede dedicada íntegramente al 64DD. Emocionado, desperté de mi letargo y leí un montón de información sobre juegos de rol cuya aparición, al parecer, está prevista para esta plataforma. Sería interesante saber si tienen alguna posibilidad de hacerse realidad en 64DD, o si estas páginas web de aspecto tan fiable estaban contaminadas por la fiebre de literatura de especulación que rodea a todo lo relacionado con Nintendo. La lista de juegos es la siguiente:

Resident Evil (no el que todos sabemos, sino un juego de Capcom que seguiría una línea similar)
DT
Project Cairo
Namco RPG
Fishigi No Dungeon 64
Fire Emblem 64
Hybrid Heaven (que, aparentemente, sólo saldrá en DD)

¿Tienes alguna pista que indique si el 64DD verá nacer o no estos títulos tan prometedores?

¡Cielos! FuSoYa está sumido en una concentración mística tan poderosa que saltan chispas alrededor de su divertido sombrero puntiagudo. De reojo, vemos que en su bola de cristal de entorno Windows 95 hay varias ventanas abiertas; en una de ellas se está reproduciendo un extraño vídeo protagonizado por Pamela Anderson, mientras que en otra... ¡al fin! ¡La respuesta!

Como casi todas las sedes de Internet que no son oficiales, la norma son los rumores y las especulaciones. Ésta es la verdad suprema sobre los títulos que has mencionado:

Resident Evil
Esta información procede de una entrevista en la que el jefe de desarrollo de *Res Evil* mencionó que le gustaría trabajar en un juego 3-D de terror para la N64. Pero recuerda: hay una enorme diferencia entre las ideas que a alguien le gustaría poner en práctica y un cartucho a la venta en una tienda. También podrías reparar en que, pese a los abundantes rumores, Capcom todavía no ha anunciado ningún plan concreto para desarrollar juegos N64.

DT
Por mucho que estruje mis poderes y mis meninges, no acude a mi mente la menor idea de qué son estas siglas.

Project Cairo
Se supone que es el nombre clave provisional de uno de los juegos de rol que está desarrollando Crave Entertainment.

Namco RPG
Ya antes de que la N64 se convirtiese en un producto de consumo, la previsión de un futuro juego titulado *Namco RPG* (que debía ser la presunta secuela del *Tales of Phantasia* para SNES) era la comidilla del mundo de los videojuegos. Esta secuela se ha acabado llamando *Tales of Destiny* y está irremisiblemente aposentada en un CD para PlayStation. Por supuesto, sería concebible que Namco tuviera otro proyecto de rol para N64, pero FuSoYa cree que harían mejor en invertir su considerable talento en un título de acción. *Phantasia* y *Destiny* tampoco son nada del otro jueves.

Fushigi No Dungeon 64
La única noticia que me comunican mis contactos en el limbo es que se espera alguna demostración en el próximo Space World.

Fire Emblem 64
Otro miembro recalcitrante de las listas de juegos-fantasma que tanto abundan en Internet. Como los dos primeros títulos de esta serie funcionaron bien para Nintendo, no es arriesgado afirmar que están persiguiendo la consecución de una versión para N64. No os emocionéis, porque en gran medida es un título combinado de rol y estrategia.

Hybrid Heaven
Etiquetado por Konami como un «nuevo tipo de juego de rol», este prometedor título está avanzando como es debido. Ni las fuerzas del Más Allá ni los departamentos de márketing del Más P'Acá me han comunicado nada todavía sobre su emigración al DD pero, como todavía queda mucho camino por delante en su desarrollo, parece que todo es posible. No esperéis ver gran cosa de este título hasta finales de año.

No ha estado mal para un adivino tan descascarillado como FuSoYa, ¿no os parece? Pero ¿qué es esto? Otro de nuestros lectores se persona en la Redacción y se abalanza sobre nuestro taumaturgo para mostrarle la pregunta que se ha tatuado en la planta del pie. El muy bruto.

Estimado Sr. FuSoYa
Querría saber cuál es la serie de rol más apreciada en Japón, aparte de Legend Of Zelda, Mother, Final Fantasy y Dragon Quest.

Fusoya conjura las fuerzas telúricas de la naturaleza. Comoquiera que su búsqueda de una solución mágica para que la declaración de renta le salga negativa no da resultados, el mago retorna su atención a la prosaica pregunta del lector.

Aunque no cabe duda de la popularidad que los títulos *Zelda* y *Mother* de Nintendo se han granjeado en Japón, hay que tener en cuenta que ha habido siete juegos *Final Fantasy* y seis *Dragon Quest*. Ante tal avalancha de cartuchos, el público nipón ha concentrado la mayor parte de su atención en estas series, que se disputan ahora la supremacía en el terreno del rol del Sol Naciente. En este momento parece que *Final Fantasy* tiene cierta ventaja, pero con la llegada de *Dragon Quest VII* —prevista para el próximo año— probablemente renacerá la buena estrella del dragón.

Queda el tiempo justo para que C. S. asalte por sorpresa al pobre FuSoYa con sus dudas con *Zelda*. Como si fuera el único que las tiene.

Bienamado gurú rolero
Lamento molestarle, pero el otro día estaba reflexionando sobre Zelda y me preguntaba cuándo aparecerá de una vez el juego y cómo será. Tal vez tus poderes sobrenaturales puedan ayudarme.

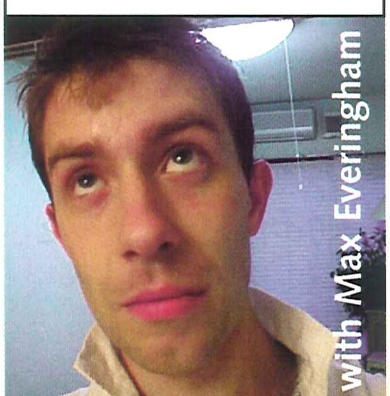
FuSoYa, que ya está hasta el píloro de que le interroguen sobre la fecha de lanzamiento de Zelda, ignora totalmente a este lector y prosigue su investigación sobre cómo convertir el oro en Choco-Crispies. Sin embargo, mientras se toma un respiro y se sirve un chupito de Cardhu sin hielo, condesciende a responder la pregunta.

Mis duendecillos asistentes me envían al Cochabamba cuando les pido que indaguen sobre esta cuestión. Si quieres saber algo sobre *Zelda*, no hay nada mejor que leer las páginas de esta misma sección de la revista, ¿vale?

Además, me temo que ya me he hartado. A partir de ahora, ya no me gustan los juegos de rol y me voy con mis colegas a jugar a *San Francisco Rush* durante toda la noche. Y si me canso, encenderé la tele y me dedicaré a comprar los productos más infectos de la Teletienda tirando del plástico.

¿Qué sucede? ¿Será que le han vencido los oscuros poderes de algún brujo enemigo? ¿O es que sus mágicos poderes han entrevisto una futura versión rolera de *San Francisco Rush*? Lo descubriremos el próximo mes.

日本製



with Max Everingham

MADE IN JAPAN

El mes pasado, Max estuvo en la nieve. Este mes —verde que te quiero verde— ha estado jugando al golf. ¿Hace algo por mantenernos al loro? He aquí la demostración empírica.

La nueva revista de Nintendo en Japón

Cuando acababa diciembre, apareció una nueva revista de Nintendo en Japón. Su nombre: Nintendo Power. Lo primero que nos enseñaron fueron imágenes de la caja en la que podremos comprar el 64DD. Insisto: la caja, no la máquina, fue lo que nos mostraron. Todos hemos visto la máquina ya, ¿no? Es innegable su originalidad. Un nuevo punto de vista sobre el próximo lanzamiento estrella relativo a la Nintendo 64. Supongo.



Esta nueva revista centra su atención en noticias y novedades, y en entrevistas a los desarrolladores. De periodicidad mensual, como *Magazine 64*, su precio de lanzamiento fue de 390 yenes (unas 450 pesetas). La adorable jeta de Yoshi ocupó la primera portada, y además incluía dos páginas llenas de pegatinas para los cartuchos. Para demostrar que no han renunciado a SNES todavía, los adhesivos de una de esas páginas estaban destinados a los cassettes de memoria de la NES (hablo de los cartuchos vírgenes que se pueden llevar a una tienda para grabarte los juegos de SNES que te apetezca). ¿A quien le importa la máquina? ¡La caja es lo importante!



Siguiendo con lo de la originalidad, el primer número es el «volumen 0». Muy ocurrentes.

Pikachu ya tiene su máquina

A menudo, las noticias alrededor de los videojuegos aquí en Japón hacen hincapié en la visión de futuro de Yamauchi-san. Suelen ser largos artículos que proclaman el brillante porvenir de la N64. Muchas de estas novedades se centran, cómo no, en el estreno de Pocket Monsters, que coincidirá con el lanzamiento de la unidad 64DD. Y si hablamos de Pocket Monsters, hablamos de Pikachu, la más rutilante estrella del firmamento videojueguil. La última de las novedades Nintendo es «Pocket Pikachu». Se trata de una especie de Game Boy que, por lo visto, constituirá el primer eslabón de una larga serie de títulos en los que primará una jugabilidad basada en la custodia de mascotas sobre otros elementos tradicionales.



El futuro de los juegos es... ¿amarillo y se cuelga del cuello? Si eres una chica, sí.

Concebido —de acuerdo con los dictados mercadotécnicos de Nintendo— con el objeto de que «los chicos lo lleven en el cinturón y las chicas como colgante», la idea es que, mientras caminas, Pikachu te sigue, se mueve por la pantalla y crece contigo. Grita conmigo: ¡aaaaah! Le alimentas con electricidad, medida en vatios, y que ganas mediante un subjuego en pantalla o simplemente caminando con él. Como decíamos, los vatios ponen de muy buen humor a Pikachu —¿será vatiómano?— y crea un vínculo afectivo entre vosotros... Se puso a la venta el pasado 27 de marzo y cuesta 2.500 yenes (alrededor de 3.000 pesetas). En esta versión remozada y crecidita del Tamagotchi podemos intuir algo acerca del futuro de los juegos. *Chi lo sà...*



Mother 3

Creatures, el nombre tras el que se esconde el equipo que desarrolla uno de los más ansiados RPG para N64, ha anunciado que está trabajando en un innovador sistema de combate. El jefe, Honcho Ito-san, dijo hace poco que dicha tecnología —en fase de prueba desde el año pasado— obtuvo el beneplácito de un famoso cineasta japonés, Shigesato Itoi.

Tras jugar con *Mother 2* en su Game Boy, Shigesato Itoi decidió que quería crear su propio juego. Esto llegó a oídos de Creatures, que no tardó en reunirse para desarrollar un «revolucionario sistema de batalla». Itoi se entusiasmó tanto con los resultados que les conminó a poner en venta el sistema de inmediato. Uno de los proyectos de Itoi verá la luz este mismo año: se llamará *Cabbage*, y estará protagonizado por «mascotas virtuales» al más puro estilo *Tamagotchi*... ¿Cómo podremos soportar la espera?

CONCURSO SNOWBOARD KIDS

JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 CARTUCHOS DE *SNOWBARD KIDS*. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A CONCURSO *SNOWBARD KIDS*, *MAGAZINE 64*, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE JULIO.

A- ¿Cuántas pistas normales y cuántas secretas hay en Snowboard Kids?

B- ¿De qué colores son los potenciadores?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

Habla Hongo-san

El otro día estaba yo dando un paseo por Kyoto y ... ¿a que no adivinas con quién me encontré? ¡Con Hongo-san! Ya, yo tampoco tenía ni idea de quién era el señor Hongo, pero el látigo que llevaba en la mano le delató: «un pez gordo de Nintendo, seguro». Y, como siempre, acerté. Es el Relaciones Públicas de Nintendo, por lo que me vi moralmente obligado a formularle la eterna pregunta: «¿Para cuándo el 64DD?» Y esto es lo que me contestó:

«Tenemos el hardware listo, pero no queremos lanzarlo al mercado hasta que no estén listos *Sim City* y *Pocket Monsters Stadium*. Incluso es probable que *Mother 3* también esté a punto para entonces. Pronto tendremos una fecha definitiva». O sea, nada nuevo. Probé suerte con otra preguntilla: «¿Por qué Nintendo apenas ha hecho acto de presencia en el Tokyo Game Show?» Respuesta del señor Hongo: «Hemos tenido un pequeño problema de fechas, pero no hay de qué preocuparse: todo lo que no hemos podido exhibir en el Tokyo Game Show estará listo para la próxima edición del Nintendo Space World y para la E3 en Estados Unidos». ¿Será

¡TODOS A JUGAR AL GOLF!

Que nadie piense que el golf en Japón es un deporte al aire libre...

El año pasado, Minna no golf («Gol para todos») encabezó las listas PlayStation durante varios meses. Estaba claro que Nintendo también publicaría un juego con hierros, greens y birdies para su consola de 64 bits, sólo era una cuestión de tiempo. ¡Pues bien, aquí está Masters '98, de T&E Soft! Una delicia.





No son Ballesteros ni Olazábal, pero parecen contentos. Eso es lo que importa, ¿no?

La verdad es que, teniendo en cuenta que el golf no consiste sino en atizarle a una pelota con un palo para meterla en un agujerito muy, muy lejos de tu posición inicial, caminar hasta donde la has lanzado y volver a empezar, es sorprendente la cantidad de aberraciones que se han cometido en su nombre... ¡Y parecía inofensivo! Este deporte es una especie de obsesión para millones y millones de japoneses. Aunque no es el golf que conocemos en Europa: la proverbial falta de espacio en este país determina que jugar en un campo al aire libre de medidas estándar esté fuera del alcance de la mayoría de aficionados. Además

terminales». ¿Por qué? Voy a poner un ejemplo:

Mientras un montón de gente espera para hacer un hoyo, el que se dispone a golpear dedica todos sus esfuerzos a... ¡mover en círculos las caderas y las rodillas! Eso sí, cuando por fin se decide a pegar a la pobre pelotilla —a la que siempre pillan por sorpresa, ¿quién puede estar preparado para algo así?— lo hace con todas sus fuerzas. ¡Qué pasión! Después del monumental lanzamiento, el golfista en cuestión se pasa media hora respirando hondo y mirando a su alrededor... La pelota, mientras tanto, se recupera del estrés dándose un bañito en el lago más cercano o tomando el sol en una de las terrazas de arena. No vi a ninguna tomarse un Martini seco, pero en cualquier caso fue un espectáculo glorioso.

Por fortuna, *Masters '98* llenará los momentos de ocio de muchos nipones con sus personajillos llenos de vida, gracia y salero (merced a una cuidada captura de movimiento), sus deliciosos efectos de sonido y el espléndido verde de sus campos. Seguro que no es como jugar al golf de verdad. No te pones moreno, ni respiras aire puro, ni conoces gente... Aunque la verdad, después de mi experiencia, prefiero el golf virtual. N



LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

64 ANÁLISIS

SUMARIO

Guía de puntuación

85% ó más — *Magazine 64 sólo distingue con una Star Game a los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.*

84% - 70% — *Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.*

69% - 50% — *No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.*

49% - 20% — *En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.*

19% - 0% — *Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.*

Qué significa cada cosa

9 GRÁFICOS

La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?

9 SONIDO

¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!

9 DURABILIDAD

Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

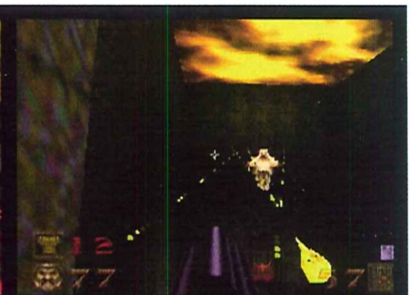
VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.

PRECEDENTES EN 64 Busca en el número tres la crónica de nuestro primer combate contra las fuerzas oscuras.

SALTOS Y GRANADAS
Más adelante explicaremos cómo se combinan el lanzacohetes y los saltos. Para que vayas abriendo boca, te adelantamos una pequeña variante de esta disciplina deportiva de Quake: los saltos con lanzagranadas (se usan menos por ser más difíciles, pero resultan igual de eficaces). Básicamente, la mecánica es la misma: saltar justo antes de la explosión y usar la onda expansiva para llegar más lejos. Sin embargo, el temporizador de las granadas complica bastante la cosa. Hay que calcular la cuenta atrás de forma que estés en el aire, a una cierta altura, en el preciso instante en el que se produce la detonación. Aunque las primeras veces que lo intentes tan sólo verás cómo tus restos mortales aterrizan en el suelo con un desagradable ruido, el control de esta técnica te será muy útil (además, cuando tus amigos te vean hacerlo, intentarán imitarte y... te lo pasarás muy bien).





△ *«¡Deja de dispararme!» «¡Que lo dejes ya, tío!» «¿No me has oído?» «Vale. Te vas a enterar...»*

◁ *Los cohetes reflejan su propia fuente de luz en el escenario.*

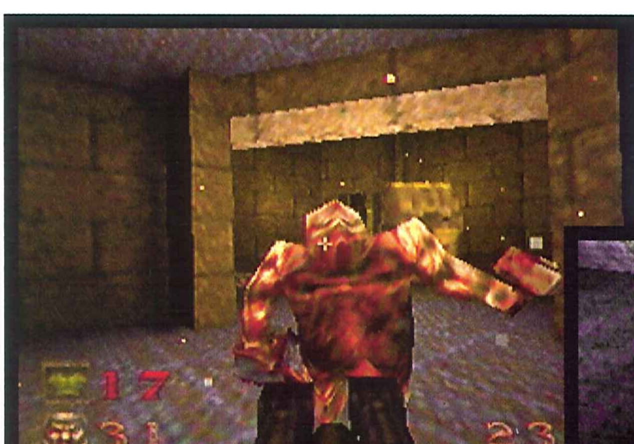
Quake 64			
NEW SOFTWARE CENTER/GT			
Disponible	64M		1/2
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

QUAKE

¿Conversión de un juego de PC un poco anticuado, o un nuevo GoldenEye con más sangre y muchos monstruos?

Quake. Pronúncialo despacio: c-u-e-i-k. Deja que la palabra se deslice lentamente por tu boca. Según los usuarios de PC, hasta el nombre de este juego tiene una textura sonora fascinante; decirlo en voz alta es como sentir en las yemas de los dedos el tacto de unas sábanas de seda... o algo así.

Quake es, posiblemente, el mejor juego para PC de la historia. Ahora, con dos años de antigüedad y una segunda parte muy superior a su antecesor «titulada *Quake 2*, ¡viva la originalidad!», el *Quake* para PC es un título de «gama económica». En el mundo de los videojuegos, dos años son una edad muy respetable. La mayoría de los títulos se jubilan mucho antes. Después de una conversión para Saturn que (pese a su innegable calidad) no ha tenido demasiado éxito, la N64 ha sido la siguiente consola elegida. ¡Por fin, podemos disfrutar de las más famosas matanzas de ogros y las mejores escabechinas de monstruos! Es poco probable que aparezca una versión para PlayStation (aunque no se dice lo mismo sobre *Quake 2*), así que ésta conversión podría ser la despedida de *Quake*... En cualquier caso, debemos tener en cuenta que, por muy clásico y famoso que sea un título de PC, el resultado en N64 no tiene por qué ser perfecto...



△ *La ametralladora de clavos «Nailgun» es una de las mejores armas que puedes usar contra estos brutotes. A menos, por supuesto, que tengas...*





...¡la superametralladora de clavos! En las distancias cortas, la «Supernailgun» se comporta con un estilo y una sofisticación insuperables. ▷

Deathmatch: la nueva fe

Los seis niveles para partidas multijugador de Quake son una de las mejores cosas de todo el cartucho. Han sido diseñados específicamente para hacer del modo deathmatch una auténtica carnicería. Las armas y los ítems potenciadores están ubicados en lugares clave para garantizar que las batallas se sucedan una tras otra. Quizás pueda parecer injusto que tu enemigo sea capaz de defender (sin moverse de su sitio) el acceso al único lanzacohetes del escenario, repeliendo cada uno de tus ataques sin dejar que te acerques, pero es un desequilibrio que también puede favorecerte a ti: en cuanto se mueva de allí, estará perdido... Paciencia, amigo destructor. Los niveles multijugador de Quake 64 tienen, como en la versión de PC, nombres tan ominosos como The Bad Place (el lugar malo), pero los expertos conocedores del mítico shoot 'em up los llaman DM1, DM2, etc. («DM» significa Deathmatch, y el número indica el escenario). Aquí tienes un resumen rápido de lo que tienes que buscar en ellos.

MAPA 1



Mejor arma: *Lanzagranadas.*
Mejor técnica: *Encuentra el lanzagranadas cuanto antes. Sube por los pasillos hasta que llegues al punto más alto del escenario. Está en la plataforma que hay encima de la cámara principal. A la vuelta de la esquina hay un interruptor. Si lo accionas, activarás el puente que lleva a la coraza amarilla.*
Qué buscar: *El botiquín de 100 puntos de salud está en una plataforma que parece inalcanzable. Puedes saltar hacia allí, pero serás vulnerable a los disparos que te lancen desde la sala principal. Mejor que no lo hagas. En lugar de eso, busca en la pared del pasillo que hay al lado de la plataforma. Hallarás un panel que, al disparar contra él, se abre y te deja pasar.*
¿Es el mejor? *No; quizás sea el escenario deathmatch menos interesante.*

MAPA 2

Mejor arma: *Lanzacohetes.*
Mejor técnica: *Encuentra el teletransportador, que te llevará a un punto elevado donde hay una plataforma móvil; súbete a ella, sobre la sala principal, y verás una coraza amarilla fuera. Usa la plataforma para cruzar hasta el botiquín de 100 puntos de salud, el lanzagranadas y los cohetes. Después retrocede y déjate caer a la derecha del teletransportador que utilizaste antes. Recoge el lanzacohetes. Ahora atraviesa el pasillo y salta hacia el Quad Damage.*
Qué buscar: *Desde la sala principal, unos peldaños llevan a un pasillo que tiene celdas con barrotes a ambos lados. Dentro de ellas hay unos interruptores que hacen que desaparezca el suelo del pasillo y revelan que debajo hay un mar de lava. Si un enemigo estaba siguiéndote, verás cómo se cae y se fríe como una croqueta. No obstante, en la puerta principal hay otro interruptor con el que puedes triturar a cualquiera que esté dentro de las celdas. Te hemos avisado...*
¿Es el mejor? *Es bueno (uno de los favoritos en la versión para PC), pero quizás es demasiado grande para batallas de dos jugadores.*





MAPA 3

Mejor arma: *Lanzacohetes.*
Mejor técnica: *Encuentra la habitación donde está el lanzacohetes y toma posesión de la zona. Cuando llegue tu oponente, dispara tanto como quieras. Si tienes ganas de arriesgarte, sube las escaleras y sal por la izquierda; después sigue el camino hasta llegar al Quad Damage. Déjate caer a la habitación de abajo y sal por una de las dos puertas. Estarás en el mismo lugar del principio, pero habrás encontrado algunos juguetes muy interesantes por el camino.*
Qué buscar: *El Pentagrama de Protección. Puedes llegar hasta él nadando por un túnel que sale desde la habitación del lanzacohetes o saltando desde una ventana que hay en el piso de arriba.*
¿Es el mejor? *Como el mapa DM2, se nos antoja demasiado grande para dos jugadores.*

MAPA 4

Mejor arma: *Thunderbolt.*
Mejor técnica: *Alcanza de un salto el Quad Damage que hay sobre una plataforma en el área principal. Después, déjate caer a la plataforma inferior (cuidado con la lava) y recoge el lanzacohetes.*
Mucho cuidado con: *La lava. Es muy, muy fácil caer en los fosos. De todos los escenarios para dos jugadores, aquí es donde mejor se aprovechan las propiedades analógicas y digitales del mando: el stick 3-D resulta ideal para mirar en todas las direcciones; el pad digital, en cambio, es lo más recomendable para moverse (en este caso, ejecutar los movimientos básicos para desplazarse por el escenario con el mando analógico es un suicidio). Hay muchas posiciones de francotirador, así que apunta rápido y con precisión.*
¿Es el mejor? *El mejor de todos. Un escenario difícil, pero tiene el tamaño perfecto para dos jugadores.*



TERMINOLOGÍA QUAKE

En *Quake*, dar muerte al adversario se llama «frag», una palabra que en la jerga militar norteamericana es la abreviación de fragmentation grenade (granada de fragmentación). Pero hay otros términos que pueden resultarte extraños. Si la fuerza de tu ataque hace saltar en pedazos a tu rival, habrás cometido un «gib». La cobarde táctica de quedarse quieto en una posición estratégica para liquidar como un francotirador a tu enemigo desde un lugar seguro se llama «hacer camping» (en *Quake*, esta técnica se considera una importante falta de deportividad). Una granada se denomina «piña», y cuando dos adversarios mueren por entrar al mismo tiempo en un teletransportador tiene lugar un «telefrag». ¡Y aún hay más! Durante las partidas multijugador, suelen oírse palabras como «******», «****» y «*******», que si se combinan con algún otro término y se integran en una frase, conforman un total mayor que la suma de sus partes. Por ejemplo: «******, vete a hacer camping a la **** calle, *******».

GO! GO!

DECORACÍON DE INTERIORES

Un «gib» se produce cuando el rival (humano o monstruo) queda desmembrado a causa de tu ataque. Cada asaltante tiene una cantidad de puntos de vida (health), y también una resistencia a saltar en pedazos (armour). Si tu ataque le resta toda su vida y la cifra negativa de la tabla, podrás ver cómo sus restos decoran las paredes.

Monstruo	Vida	gib
Dog	25	-35
Grunt	30	-35
Zombie	60	0*
Knight	75	-40
Enforcer	80	-35
Scrag	80	-40
Spawn	80	N/A
Ogre	200	-80
Dark Knight	250	-40
Fiend	300	-80
Vore	400	-90
Shambler	600	-60

*Solo puedes matarlo con explosivos

N/A: No aplicable



El Hombre Cohete



En el Equipo A, cuando los malos descubren una bomba, salen corriendo y parece que la explosión los va a convertir en el escaparate de una tocinería... Pero no: saltan volando por los aires, agitando los brazos, y aterrizan apilados e inconscientes (excepto el más fuerte de ellos, que entonces se enfrenta a los buenos y pierde). A lo mejor creciste sospechando que el pequeño ejército de Aníbal carece de cualquier valor educativo, como nos pasó a nosotros. No obstante, eso no es del todo cierto.

Una de las cosas más curiosas y divertidas de Quake es su distorsionado «sentido de la gravedad», que permite a los jugadores alcanzar alturas insospechadas mediante la técnica denominada *rocket jumping*, consistente en... ¡usar un cohete para salir volando! Se hace de la siguiente forma: apunta hacia el suelo (mirando antes hacia arriba, para ver el lugar al que quieres llegar); salta y —medio segundo después— dispara un misil. Si lo haces bien, la onda expansiva te llevará a sitios difíciles de ver, donde suele haber objetos valiosos o atajos secretos. En casos de necesidad extrema, también puedes recurrir a esta técnica para escapar de una horda de monstruos. El *rocket jumping* es perjudicial para la salud, por supuesto, pero no demasiado si coordinas bien el salto y el disparo. El truco consiste

Deathmatch: la nueva fe continuación

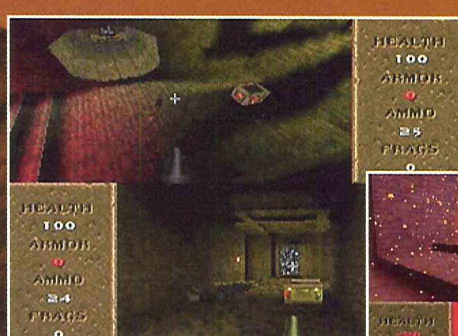
MAPA 5



Mejor arma: Lanzacohetes.
Mejor técnica: En cuanto empiece la partida, busca una piscina y salta dentro. Deberías encontrarte con una piscina grande con una pequeña habitación en una esquina. Allí hallarás un Thunderbolt, algunas células de energía de munición y un Pentagrama de Protección. Si tu rival tiene la misma idea, pero tú llegas antes, sal rápidamente del agua y dispara el Thunderbolt. No sufrirás daño alguno si lo haces bien, pero tu pobre rival quedará literalmente hecho pedazos.
Qué buscar: el interruptor de la puerta que lleva a la salita del lanzacohetes, en la que también hay un botiquín de 100 puntos de salud. Aquí las batallas se libran de forma frenética. Si te lo montas bien, puedes esperar hasta que tu enemigo abra la puerta con el interruptor y, entonces, entrar en la habitación antes que él para robarle el arma...
¿Es el mejor? No está mal, y los pasillos largos son perfectos para batallas cohete-cohete.

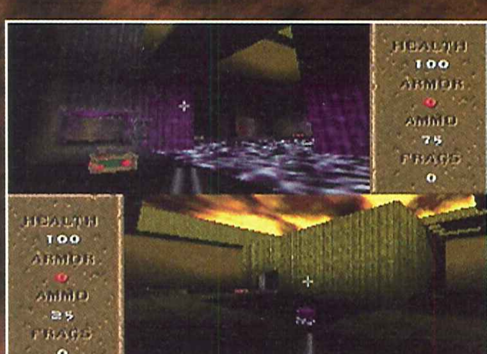


MAPA 6





Mejor arma: Lanzacohetes.
Mejor técnica: Encuentra la sala donde hay un lanzacohetes en el suelo y una coraza roja en la plataforma superior. Toma ambas cosas y quédate allí. Desde ese mismo lugar, verás claramente los tres puntos de entrada. Es un sitio ideal para liquidar a tu enemigo, venga por donde venga. No es muy deportivo, pero el objetivo es ganar...
Qué buscar: Un panel del suelo de la sala principal no encaja con los de su alrededor. Dispárale una vez, y se abrirá un camino que lleva hasta el Thunderbolt, un poco de munición y un Anillo de las Sombras (Ring of the Shadows). El teletransportador te conduce al área anterior, así que ten cuidado: por muy invisible que seas, un cohete puede hacerte mucha pupa.
¿Es el mejor? Después del DM4, éste es probablemente el mejor escenario.



MAPA 7

Mejor arma: Lanzacohetes.
Mejor técnica: Corre como un loco por todo el escenario disparando hacia todas las sombras. Este nivel también es demasiado grande, así que si te dedicas a montar guardia en un punto estratégico te aburrirás bastante.
Qué buscar: Los túneles de ventilación, que son capaces de aspirarte y llevarte en un momento a la otra punta del escenario. Recuerda que no debes disparar ningún tipo de explosivo hacia delante: dentro de estos túneles viajas tan rápido que los adelantas... y te puedes imaginar los resultados. Si ves a tu adversario entrar en uno de estos respiraderos, no lo dudes ni un segundo: lanza todas tus granadas dentro del túnel por el que se acaba de escabullir. No tendrá escapatoria.



en disparar rápido. Si eres un poco listo, antes del supersalto te asegurarás de tener a buen recaudo algún que otro botiquín y unas corazas..., por lo que pueda pasar. Saltar a base de cohetes es muy útil en los claustrofóbicos escenarios multijugador, y permite alcanzar con facilidad los Quad Damages, que siempre están escondidos o aparentemente inaccesibles. Además, es una fantástica forma de fardar ante tus amiguetes...



▽ ¡Hoop! Si los cohetes no fuesen tan indigestos, serían el medio de transporte ideal.



△ Un empujoncito para saltar, y...



◁ ... aquí estamos. Pero queremos subir allí...

¿BUILDING?

Por algún extraño motivo, *Quake 64* presenta unas pausas bastante largas antes del comienzo de cada nivel. Aparece en pantalla el mensaje BUILDING, y el jugador tiene que esperar durante unos cinco segundos. ¿Por qué? ¿Cómo es que un cartucho necesita tanto tiempo para cargar los datos? La única explicación que se nos ocurre es que la N64 tiene que descomprimir los datos de juego. Para meter toda la información necesaria en el cartucho, Midway debe haber tenido que apretujarla con un elevado grado de compresión. Es molesto, pero vaya...



Mercadillo de objetos

En Quake 64, además de un buen número de armas para matar, achicharrar, descuartizar y mutilar, también encontrarás algunos objetos no-explosivos que pueden llegar a serte muy útiles. Es importante no subestimar cosas tales como las corazas o el terrorífico Quad Damage. Atención y no te despistes:

Botiquín

Esencial. Todos están adornados con una cruz roja (muy original) y sirven para devolverte de inmediato la salud de cuando eras joven. Están deliberadamente esparcidos por todos los escenarios de Quake 64, y mejoran tu forma física sumando una determinada cantidad de puntos a tu estado de salud (health). Lo más conveniente es que eches una ojeada a tu estado antes de recogerlos. Si, por ejemplo, tienes un 97 de salud, al recoger un botiquín sólo llegarás a 100. Es aconsejable dejar algunos botiquines para recargar tu vida después de cada confrontación (o para después de un rocket jumping).



quad damage

Posiblemente, el mejor objeto que se ha podido recoger jamás en un shoot 'em up. Puede que la calidad de Quake 64 para partidas de un jugador sea discutible, o incluso puede cuestionarse su integridad visual... Pero que nadie se meta con el Quad Damage. Como su nombre sugiere, el Quad multiplica por cuatro la potencia de los disparos, de forma que un solo hachazo puede bastar para hacer trizas a quien sea. Sus efectos duran un tiempo limitado, y se acaban de repente, pero su utilidad es indiscutible: úsalo siempre que lo encuentres y verás cómo los restos de tus enemigos vuelan por los aires al son de la música de guitarra...



pentagrama de protección

Aunque muy escasos, los Pentagramas son extremadamente útiles. Proporcionan invulnerabilidad al jugador, incrementando hasta 666 ƒqué número tan rebuscadoƒ los puntos de la coraza (armour) durante un rato. Con un Pentagrama en el bolsillo, nada puede hacerte daño; incluso puedes disparar bajo el agua el Thunderbolt sin cocerte al baño maría.

Botiquín de 100 puntos

Estos paquetes tienden a estar muy bien escondidos, pero vale la pena buscarlos. Independientemente de los puntos de salud que tengas, un Botiquín de 100 unidades le suma cien puntos más... temporalmente (si tienes 90 y recoges uno de estos paquetes, tendrás 190). A menos que alguien te ataque (y, por tanto, que reduzca de golpe tu nuevo nivel de salud), tu porcentaje de vida disminuirá en una cuenta atrás hasta llegar al límite normal de 100.

Anillo de sombras

Esta pequeña maravilla te hace invisible durante un corto espacio de tiempo. Recuerda, no obstante, que los monstruos no son totalmente idiotas: si les disparas, sabrán más o menos dónde estás y te abrirán fuego. Por muy significativo que pueda ser este objeto para los usuarios de PC durante las partidas en red, resulta bastante inútil en Quake 64. Después de todo, con una miradita a la otra mitad de la pantalla (la de tu rival) ya sabrás dónde está. Una lástima.



Coraza

Hay tres tipos de coraza (armour) en Quake 64. La de color azul da al jugador 100 puntos de protección extra (el nivel de puntos de la protección es ilimitado, no se termina a los cien, como el de salud). Es una suma razonable, pero escasa en comparación con la de la coraza amarilla: 150 puntos. Por último, la más suculenta es la coraza roja, que proporciona 200 puntos de protección. Si se te ocurre jugar sin ninguna coraza, apreciarás de verdad lo efímera que es la vida... A medida que los escenarios son más difíciles, las corazas están ocultas en lugares más y más oscuros... No pares de buscar.





GO! GO! ▷

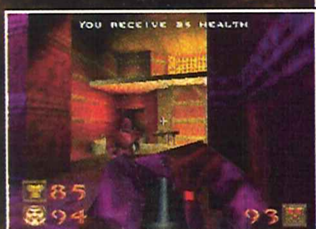
ARTILLERÍA

Las armas de fuego son divertidas, especialmente cuando están tras una bidimensional pantalla de televisión; pero en Quake 64, además, son imaginativas.

Hacha

Tan mortífera como un dónut de chocolate. Sólo sirve para avergonzar a los amigos más inexpertos en las partidas a muerte.





Escopeta

No está mal para disparar desde distancias largas, pero contra los monstruos más grandes no sirve de gran cosa.

Escopeta de dos cañones

Fantástica en las distancias cortas, pero al usarla desde lejos los perdigones se dispersan demasiado. Va muy bien para despachar grupos de Grunts.

Nailgun

Una de las mejores. Dispara ráfagas rápidas de clavos, y los enemigos tienden a quedarse clavados en el sitio (y con un alto nivel de hierro en la sangre).





Perforator

Aún más mortífera que la Nailgun. Rápida y letal, sobre todo si se adereza con un Quad Damage.

Lanzagranadas

Las «piñas» describen un arco en el aire y rebotan en las paredes antes de estallar, así que resultan muy adecuadas para los ataques tácticos. No uses el lanzagranadas en distancias cortas.

Lanzacohetes

La mejor arma de *Quake 64*. No la utilices a distancias media y corta.



Thunderbolt



Muy buen arma. Suelta una descarga eléctrica, así que recuerda no utilizarla cuando estés bajo el agua. En los pasillos estrechos y afinando la puntería, es capaz de atravesar a varios monstruos de un solo disparo.





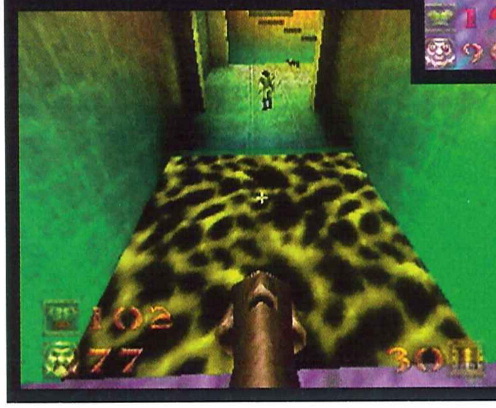


△ *En Magazine 64 siempre descubrimos todos los secretos: ¡4 de 4! ¡Qué profesionalidad!*



El método de control free look permite cargarte enemigos a larga distancia. ▷

▽ *Recuerda no bucear en esta porquería verde. Mata.*





Una de las ocasionales trampas de Quake. La sangre de la pared te ayudará a deducir de qué se trata (también puedes acercarte a comprobarlo tú mismo).

Mientras los usuarios de juegos para PC se dedican en cuerpo y alma a la composición de literatura lírica sobre Quake 2, la conversión del título original para N64 acaba de llegar a Europa.

Y sobre la versión para Nintendo 64 puede decirse lo mismo que de la práctica de introducirse el pulgar en la boca, cerrarla e imaginar que es el dedo gordo del pie de Inés Sastre: se trata de un pasatiempo que no está totalmente desprovisto de gracia. Muchos consideran —con bastante razón— que la secuela que id Software ha elaborado de *Doom* es un videojuego clásico. Pero —y éste es un «pero» de los grandes— el modo de *Quake* para un jugador sigue siendo materia de controversia en muchos círculos de entretenimiento de PC. Algunas voces afirman que las partidas de un jugador en *Quake* están bien construidas, llenas de atmósfera y merecen puntuaciones muy generosas en las revistas. Otros, por supuesto, discrepan diciendo que no hay suficiente variedad o que es demasiado repetitivo. En cualquier caso, las discusiones sobre este tema casi siempre acaban con la misma pregunta: ¿alguien se anima a jugar un *deathmatch*?

Uno contra uno

Empezar el análisis de un juego de N64 con dos párrafos sobre el título original para PC no es un buen comienzo, pero en el caso de *Quake 64* no hemos tenido más remedio. El original para PC permite organizar batallas multijugador de hasta 16 personas, ya sea en una red local de ordenadores o vía Internet. La conversión para N64 sólo permite duelos entre dos jugadores. La versión para PC se justifica y se salva gracias a un soberbio modo multijugador. La conversión realizada por GT para N64 no. Además, cuando las revistas sobre PC pronuncian cuatro adjetivos superlativos respecto a *Quake*, casi siempre se refieren a las sesiones multijugador (las *deathmatch*), algo que tardará mucho en suceder en lo que a *Quake 64* se refiere...

En esta situación, y dado que su modo de dos jugadores se queda un poco corto, *Quake 64* tiene que justificarse en los tan cuestionados encantos de su modo para un jugador. Quienes no conozcáis la versión PC de este juego, pensad que se trata de una especie de *Turok* que, en su mayor parte, transcurre a cubierto. Pasillos oscuros y tenebrosos habitados por criaturas poligonales de una fealdad insuperable. Ahora bien, no dejéis ni por un momento que la palabra «*GoldenEye*» pase por vuestra mente, ¿de acuerdo?

Quake 64 mantiene como es debido la arquitectura de la versión para PC, aunque hay algunos puntos donde los fans del original percibirán ciertas simplificaciones (a nuestro parecer innecesarias). Desde los estilizados castillos medievales hasta sus laberintos futuristas, *Quake* es el rey del color marrón. Naranja amarronado, marrón claro, marrón fangoso... Casi todas las variaciones de este color que te puedas imaginar forman la paleta de *Quake*. Es, por definición, un juego marrón, algo que será difícil de asimilar para los usuarios de N64, ya familiarizados con los ultracoloristas títulos que han pasado por nuestra consola, como *Mario 64* o *Mischief Makers*. Como su falta de variedad cromática responde más a una cuestión de diseño gráfico que a una limitación, sería de mal gusto criticar a *Quake 64* por este motivo. La verdad es que, con o sin abuso del







La escopeta de doble cañón va muy bien para los pasillos: si aparece alguien de repente, desaparece igual de rápido.



Mirad cómo —gracias a nuestra suprema inteligencia— eliminamos un zombi desde lejos.

Un señor con muy malas pulgas. ¡Vale, vale, ya nos vamos!



El Perforator, la mejor elección cuando hay muchos enemigos en pantalla. Si lo usas desde lejos, no podrán responder.



Disparar a las piernas del enemigo es muy, muy eficaz.

marrón, *Quake 64* no es un juego especialmente atractivo. Ciertos escenarios son mejores que otros, pero la mayoría están compuestos por pasillos y habitaciones indistinguibles entre sí, paneles simples que proporcionan grandes espacios para jugar. En los *shoot 'em up* en primera persona, el diseño de escenarios viene a ser como un castillo de «Tente», con bloques de texturas que están conectados para crear un entorno sólido. Los barrancos rocosos de *Turok* están hechos de esta forma, al igual que los pasillos de *GoldenEye*. Gracias a esto, no hay costuras visibles, por lo que su coherencia —aunque ilusoria— resulta convincente para el que juega.

Quake 64 mantiene la arquitectura de la versión para PC, aunque hay algunos puntos donde se perciben ciertas simplificaciones

De cerca

Sin embargo, al mirar bien los gráficos de *Quake 64* casi se pueden ver estas divisiones teóricamente invisibles. Por ejemplo, si se miran muy de cerca las texturas de agua, se aprecia que están compuestas por cuadrados. La conclusión es que, en los tiempos que corren, *Quake* no impresiona visualmente. El motor gráfico elaborado por id Software para este juego, que en su momento era la octava maravilla del mundo occidental, ha sufrido el embate del tiempo.Sin unos gráficos alucinantes para defenderse, y con una opción *deathmatch* que se reduce a dos jugadores (acostumbrados como estamos a los cuatro de *GoldenEye*), *Quake 64* no tiene más remedio que justificar su existencia con un modo para un jugador divertido. Y, a diferencia de lo que podáis haber oído o leído, este modo no es nada del otro jueves. Divertido, sí, pero de una forma... poco sutil. Al contrario que *GodenEye*, donde el Sr. Bond continúa viviendo a pesar de haber recibido tiros suficientes para aniquilar a toda la población de Andorra, la vida en Quake no es fácil. Los primeros enemigos —unos soldaditos llamados Grunts y unos perros Rottweiler— son carne de cañón, y con la ayuda del desplazamiento lateral (la clave de todos los juegos de perspectiva en primera persona), son poco más que un aperitivo. Más adelante van apareciendo bichos más difíciles de erradicar. Unos diablos llamados Fiends tienen la costumbre de saltar hacia ti y clavarte las zarpas; los caballeros (Knights) se dedican a pegarte sablazos con su espada en toda la cara, y los ogros usan tanto granadas como motosierras. El más bruto de todos es una especie de Yeti denominado Shambler, que se divierte friéndote con su rayo eléctrico. Los pasillos y espacios claustrofóbicos dificultan el esquivar estos ataques como podría hacerse en áreas más abiertas, así que hace falta un poco de estrategia para superar los niveles más avanzados. El jugador pronto se da cuenta de que es imprescindible usar el joystick analógico para mirar por ahí «los controles funcionan casi de la misma forma que los de *Turok*»: al haber monstruos por arriba y por abajo, los botones digitales son demasiado torpes como controles de visualización. La posibilidad de proyectar una dosis de plomo en cualquier dirección es especialmente importante hacia el final del juego, donde recibes ataques por todas partes y a corta distancia. Bien. *Quake* es divertido como pasatiempo solitario, pero ¿es un clásico? No tanto. *Duke Nukem 64* y *Turok* son el tipo de juegos que quitan las ganas de dormir; y el intocable *GoldenEye* puede provocar efectos irreparables en cualquier mente sensible a los videojuegos. *Quake 64*, por su parte, es... meramente satisfactorio.

Viejecito

Tal vez sea que sus monstruos y sus escenarios no absorban tanto como debieran al jugador. Quizás serán las molestas esperas que hay que soportar para que se cargue cada escenario. O a lo mejor es que *Quake* ya parece un poco viejo y carece del brillo de títulos más recientes. Si Midway no hubiese retrasado el lanzamiento de *Quake* para añadir el modo de dos jugadores (que, por supuesto, debería haber sido para cuatro), habríamos dudado entre recomendar *Quake 64* o no. Es una conversión básica, y poco más. No mejora al original en ningún sentido, lo que parece una broma habiendo pasado dos años desde su aparición para PC. No es un juego malo, pero tampoco es fantástico.

Para que lo tengas más claro, el ranking de *Magazine 64* en lo que al género de *shooters* 3-D en primera persona se refiere es el siguiente: *GoldenEye, Turok, Duke Nukem 64*... y *Quake*. Al menos GT intentó mejorar Doom para la N64. *Quake 64* no es más que una conversión directa, cuando debería ser brillante. Se ha quedado en... «sencillamente bueno». Una pena.

5 GRÁFICOS
Funcionales. Esperábamos mucho más que eso.

4 SONIDO
Música y efectos de sonido pobres, aunque el ruido del Quad Damage es fabuloso.

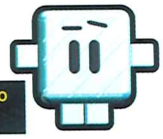
3 TECNOLOGÍA
Nada que no hayas visto antes en otro juego para N64. GoldenEye tiene más y mejor.

7 DURABILIDAD
Las partidas deathmatch mantienen el interés; jugar contra la CPU es bastante difícil.

VEREDICTO
Una decepción. Quake 64 es poco más que una conversión «tal cual» del original. Esperábamos mucho más...

79%

PRECEDENTES EN 64 Véase el acuoso Visión de futuro de Wetrix en el número 5.





CÓMO... jugar a Wetrix

Es fácil cuando sabes cuatro cosas...

1 Construye un lago

En Wetrix, cada ronda comienza con una serie de «superiores» que se suceden (bloques que elevan el nivel del paisaje en una unidad). Se trata de crear un muro de contención en el perímetro antes de que el agua empiece a caer. El problema es que nunca parece que haya bloques suficientes antes de que el agua empiece a llover de los cielos. La clave está en la mesura. Lo que hay que hacer es crear una barrera lo más grande posible y además, siempre que se pueda, un par de lagos pequeños para almacenar las primeras «tormentas».



2 Completa tu muro



A medida que el agua empieza a caer de una forma más regular y por todo el paisaje se extiende una lluvia suave, el indicador que hay a la derecha de la pantalla empieza a rellenarse de color azul. En este punto ya te habrás percatado de que en algunas partes de tu muro hay unas pequeñas flechas que parpadean. Sirven para indicar los lugares en los que el agua se filtra y cae al espacio. Tienes que tapar estos boquetes lo antes posible.



3 ¡Cuidado con las bombas!

Justo en el momento en que ya has creado un buen número de canales consistentes, Wetrix deja caer una bomba y te abre un agujero en algún punto del entorno. Para combatir esta mala pasada, construye una zona elevada en la esquina derecha de la pantalla. Cuando caiga una bomba, podrás hacer que caiga en esta zona de salvación que puedes reparar más tarde. Sin embargo, no dejes que una bomba caiga por un agujero de tu paisaje. Esto provocaría el desastroso efecto «Re-Bomba», que no es más que una serie aleatoria de explosiones que destruye tus muros y, por lo tanto, todo tu esfuerzo y tu partida.



4 Vaya un reductor



Los «inferiores» verdes rebajan la tierra hasta el nivel más bajo que consigan tocar. Aunque al principio pueden parecer un estorbo, no hay duda de que son el mejor amigo del jugador de Wetrix. A la derecha de la pantalla hay un medidor en el que se lee «Earthquake» (Terremoto). Cada vez que colocas «superiores» rojos se rellena, y si alcanza su límite, tu paisaje se verá sacudido por un seísmo devastador. Utiliza los «inferiores» verdes para reducir las acumulaciones de tierra innecesarias y así no tendrás que preocuparte nunca. También pueden utilizarse para crear lagos profundos.

WETRIX



Wetrix			
INFOGRAMES/OCEAN			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	~~Rumble Pak~~
Precio no disponible			

Como dijo alguien un día, «mucha agua y pocos vasos»... ¿O no era así? Es igual, este dicho ya nos sirve para hacernos una idea sobre de qué va Wetrix. Un rompecabezas para la N64 que saciará tu sed...



El modo tutorial de Wetrix es preciso, útil y de fácil comprensión. Vamos, una bendición teniendo en cuenta la complejidad del juego. ▽



△ *Llegará un momento en que desearás que lluevan bolas de fuego del cielo.*

El hecho de que Infogrames haya decidido atentar contra los necesitados bolsillos de todos aquellos que tenemos una N64 con *Wetrix*, un rompecabezas que sigue la tradición del archiconocido *Tetris*, no debería sorprender a nadie. Cuando un juego de estas características está bien diseñado, puede ser tremendamente adictivo y engancha a un público muy variado. Y no cabe duda de que *Wetrix* es capaz de hipnotizar al jugador como sólo los mejores rompecabezas saben hacer. ¿Quién no se puesto alguna vez a echar una partidita con un juego tipo *Tetris* sin demasiadas ganas, y poco a poco su cara se ha ido transformando? Los ojos se han tornado llorosos y concentrados, una mancha de sudor se ha instalado alrededor del cuello de la camiseta, el día ha dado paso a la noche y, sin darte cuenta, en la televisión ha aparecido la Gemio presentando su horripilante programa... ¡Horror! ¡Apagad eso!

El problema radica en que *Wetrix* es, casi con toda seguridad, uno de los juegos más inmisericordes y rudos del entorno de la N64. La primera vez que selecciones el modo «Clásico», te pondrás a jugar y, en un abrir y cerrar de ojos, aparecerá un mensaje en pantalla con el fatídico Game Over y una puntuación vergonzosa. Seguramente también te retará con un contundente «Seguro que puedes hacerlo mejor». El colmo. Sin embargo, con algo de práctica y, sobre todo, con un inteligente cambio de mando (pasa del joystick analógico y decídete

5 ¡Anda, si hay patitos!

Si creas un lago profundo aparece un patito amarillo (o algo parecido). Su tema de conversación preferido es el típico «cua, cua», pero la verdad es que cuando lo ves por primera vez te resulta divertido. Mientras el patito esté nadando a sus anchas y haciéndote «cua, cua», tu marcador de puntos irá aumentando. Si consigues tener tres palmípedos en pantalla a la vez, vas por buen camino para convertirte en el Maestro Supremo de Wetrix. Si te haces con cuatro, la gente se humillará ante tu presencia y lanzarán flores blancas a tu paso. De verdad.





6 «Rojo, rosa, verde, lila, naranja, azul...



...y amarillo, mira que arco iris más apañadillo». Y tanto que sí. El arco iris de Wetrix no es más que uno de esos maravillosos multiplicadores que hace que tu puntuación se eleve por las nubes de una sola vez. Estos arco iris multiplicadores aparecen cuando el nivel del agua de tu paisaje alcanza cierto nivel y, de verdad, son la repera. A ves si conseguis alguno.



7 Fuego y hielo

De vez en cuando, del cielo caen bolas de fuego que permiten a los jugadores más avezados disolver un lago y, de paso, reducir el nivel de lo que nosotros llamamos «Barra de Relleno Azul de la Muerte, las Plagas, el Apocalipsis, el Game Over y toda esa maldita retahila de sustantivos exasperantes» que aparece a la derecha de la pantalla. El hielo, por su parte, es más arriesgado. Cae con un aviso y congela toda el agua que toque. Menos mal que puedes invertir sus efectos con una bola de fuego. Lo malo es que estas bolas de hielo siempre tienen la mala costumbre de aparecer cuando estás intentando reducir el nivel del agua...





MODOS A MOGOLLÓN

Para cada modo de juego de *Wetrix* hay además varios modos de partida. Los primeros son facilones, y del cielo sólo caen formas e ítems solitarios. Si te has leído la sección «CÓMO...» de este artículo ya los conocerás todos. Sin embargo, en los modos más complicados, los Superiores e Inferiores caen a la vez, las bombas que destrozan tu paisaje van de tres en tres y las bolas de fuego provocan pérdidas de agua no deseadas. Quien llegue a estos niveles es que es un auténtico masoquista de los videojuegos. Nosotros tes aconsejamos que te quedes en los modos básicos hasta que los domines muy pero que muy bien.

¿Un lago? ¡Paparruchas! ¿Dos lagos? Eso ya es otra cosa. ▷



▽ *El modo para dos jugadores es muy emocionante, pero los jugadores novatos tienen todas las de perder.*



por el tradicional D-pad) los jugadores empiezan a pillar el tranquillo a esa extraña trama de construcción de lagos. La primera vez que consigues ver a un patito retozando en uno de tus lagos, la emoción te embarga con tal profundidad que hasta puede que se te escapen las lágrimas. Pero, con más asiduidad de la que sería deseable, esta euforia se ve pronto interrumpida por algún que otro desastre de filtraciones (como en Doñana); es justo en este punto donde los jugadores empezarán a percatarse de que *Wetrix* no es un juego amable y candoroso. Odia los fallos y la incompetencia. En cuanto la barra de agua que hay en la parte derecha de la pantalla se rellena por completo, *Wetrix* salta sin contemplaciones a la pantalla de máximas puntuaciones sin dejar si quiera que el perplejo jugador sepa por qué ha perdido la partida.No obstante, este descarado maltrato de su nivel de dificultad es lo que hace de *Wetrix* un juego tan fascinante, sobre todo una vez ya se han superado los primeros y frustrantes intentos. Al no ser un juego apto para los jugadores menos habilidosos, cuando uno consigue llegar al nivel 15 con una suma de puntos considerable parece como si hubiera hecho algo realmente importante. El simple hecho de descubrir todas las maneras posibles de anotar puntos ya constituye un juego por sí solo; una buena recompensa consiste en obtener cuatro «patitos» en pantalla con un Multiplicador Arco Iris gracias a una construcción frenética y acertada. El modo para dos jugadores de *Wetrix* tampoco está nada mal. La pantalla se divide de forma horizontal, y los jugadores deben luchar uno contra otro; el objetivo principal es el de sobrevivir tanto como sea posible. Pero al contrario de lo que pasa en otro tipo de juegos, como *ISS64*, por ejemplo, en este caso el principiante no tiene ninguna posibilidad de ganar al maestro. En *Wetrix* no cabe la opción de anotar un gol de fortuna en el último minuto, algo muy lógico si tenemos en cuenta de que no se trata de un juego de fútbol. Si consigues que tus amigos no se desanimen tras las continuas derrotas, con un poco de paciencia podrás encontrar buenos competidores. La lástima es que no exista la posibilidad de competir en un uno contra uno con un rival que controle la máquina...

Quizá *Wetrix* no sea el mejor juego de la N64, pero no hay duda de que es un rompecabezas mejor que *Tetrisphere*. Si los de Zed TWo hubieran añadido algo más de variedad e incentivos (como, por ejemplo, un panda bailarín si consigues 100.000 puntos o bambú extra si consigues que baile) el juego habría sido mucho mejor. Pero vale la pena darle una oportunidad, siempre y cuando pases de las veinte estrellas en *Mario 64* o no te estés dando de morros con las paredes a cada momento en *Lylat Wars*. Recuerda que hay que ser un poco habilidoso.

▽ *El fenómeno de la evaporación nunca había sido tan entretenido como hasta ahora.*





Siempre está bien eso de contemplar el arco iris, pero es que en este caso la recompensa es bestial. ▷

6 GRÁFICOS
Solventes, pero tampoco nada del otro mundo. Se busca más la funcionalidad que el preciosismo. Algunos efectos estupendos.

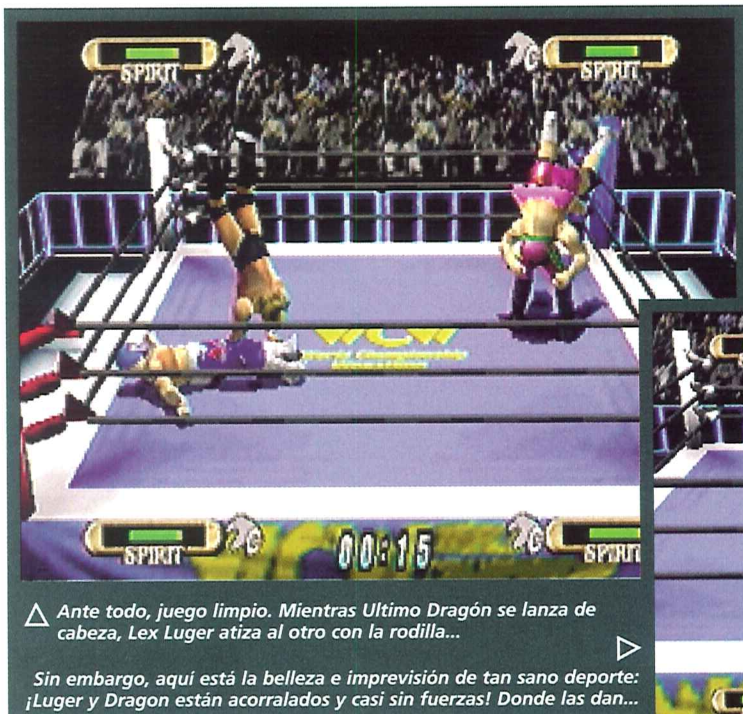
5 SONIDO
Un buen surtido de ritmos y pitiditos, pero al cabo de un rato la música empieza a agobiar.

4 TECNOLOGÍA
Podría darse en otro formato, pero no sería tan bonito.

8 DURABILIDAD
Te enganchará para siempre. Como te compres el cartucho seguro que te conviertes en adicto para toda la vida.

VEREDICTO
Si tuviera un poco más de dinamismo y algunas características novedosas nos gustaría mucho más...

81%



△ Ante todo, juego limpio. Mientras Ultimo Dragón se lanza de cabeza, Lex Luger atiza al otro con la rodilla...

▷ Sin embargo, aquí está la belleza e imprevisión de tan sano deporte: ¡Luger y Dragon están acorralados y casi sin fuerzas! Donde las dan...



Desde luego, el diafragma de ese hombre no debe estar en su mejor momento. ▷



¿Quién no conoce a Hulk Hogan o a El Último Guerrero? Todos sabemos que los luchadores son más actores que otra cosa, pero resulta casi imposible no sentirse atraído por esos increíbles tortazos y esas llaves retorcidas...

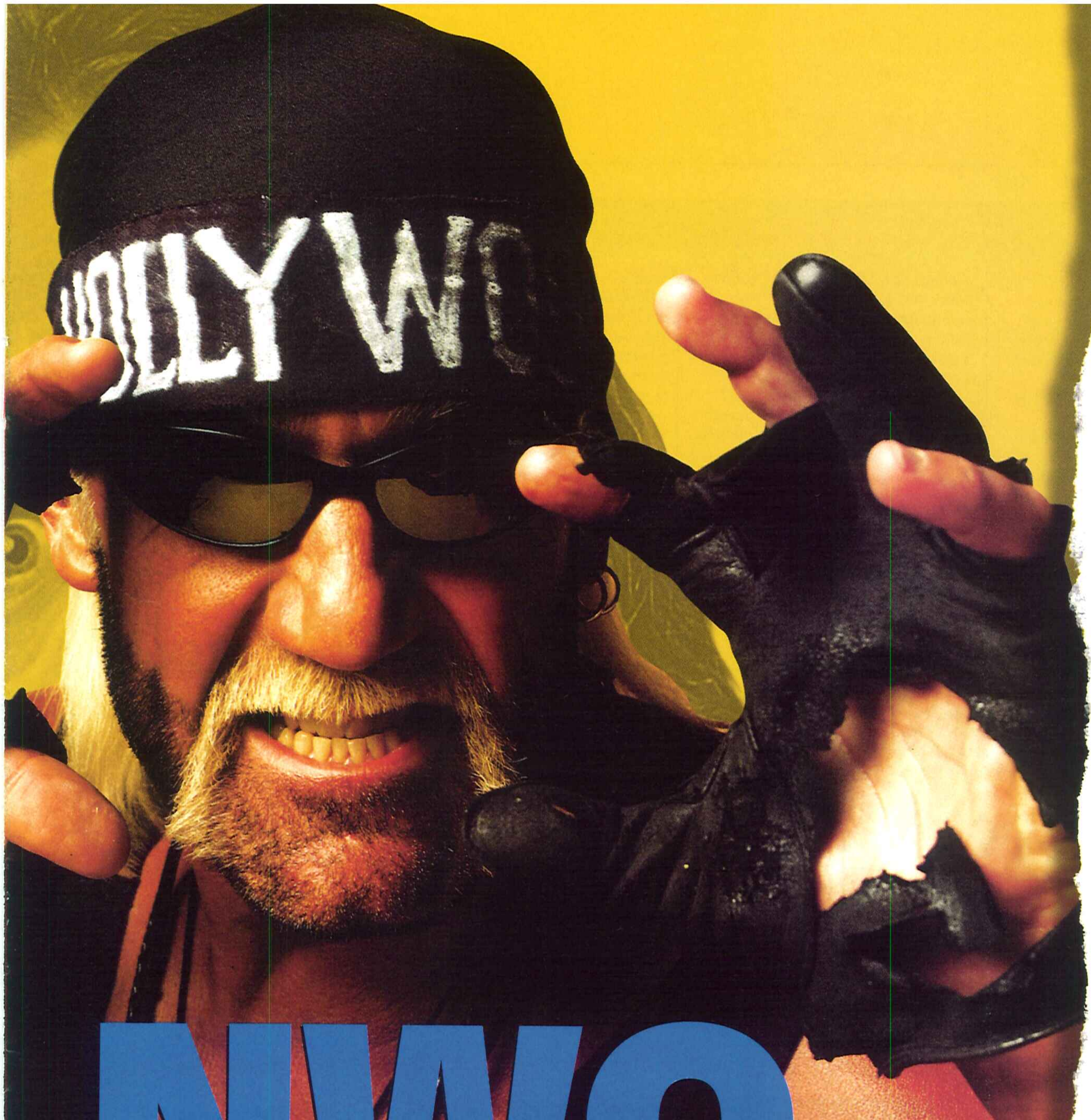
Con el paso de los años, la lucha americana se ha profesionalizado hasta límites insospechados. Ric Flair luchó por un premio de un millón de dólares; Hulk Hogan tiene hasta su propio programa de televisión... Los niveles de audiencia se disparan cuando hay *pressing catch* en la tele, y el merchandising consiguiente abarca toda clase de productos. ¡Pues bien, te ha llegado al hora! Gracias a *WCW vs NWO*, ya puedes formar parte de este prodigioso circo de pesos pesados. ¿Un auténtico juego de lucha o un ballet ridículo para gigantes rechonchosb vestidos con leotardos? He aquí la cuestión...

GO! GO! ▷

WCW VS WORLD TOUR

¡Medias! ¡Leotardos! ¡Pañuelos! ¡Gruñidos! ¡Hulk Hogan! Sí, el mundo del wrestling llega a la N64. Estupendo, ¿no?

WCW vs NWO: WORLD TOUR			
T•HQ			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			



NWO

PAZ DE ESPÍRITU
En el sutil mundo de la lucha, además de grandes dosis de agresividad, hace falta tener la mente bien despejada. Cada vez que te dispongas a repartir o recibir una buena ración de mamporros y llaves de contorsionismo, acuérdate de echar un vistazo a esa pequeña barra que aparece en una esquina de la pantalla. Es tu Medidor de Espíritu, y sirve para que puedas controlar tu estado mental en todo momento.

Al empezar el combate es de color verde, pero puede ponerse de color azul o rojo dependiendo de tu rendimiento. Si está azul, mala señal: tus movimientos y reflejos son más lentos y menos efectivos. Esta situación suele producirse cuando estás en el suelo y tu rival te está pateando de lo lindo. Sin embargo, cuando el Medidor de Espíritu se tiñe de rojo quiere decir que tu luchador está inspirado, y cada uno de sus movimientos será capaz de romper hasta el hueso más duro de su contrincante.

Cuando todo te vaya muy bien, tu Medidor de Espíritu parpadeará mostrando el mensaje «Special». Esto quiere decir que, sin soltar el botón A y moviendo sin cesar el joystick analógico, puedes activar uno de tus dos movimientos especiales (ya sea por delante o por la espalda de tu rival). Por norma general, ésta es la mejor forma de deshacerse de los luchadores más incordiantes.







△ *NUNCA vuelvas a subir al ring de esa manera. ¡No debes darle la espalda a tu rival! ¡Nunca!*

◁ *Parece que a Ric Flair (el de la lencería roja) le están haciendo un buen masaje en el cuello. No hay mejor modo de acabar con la tortícolis.*

Lucha sin cuartel

¿WCW? ¿NWO? ¿DOA? ¿IU? ¿QUÉ?

WCW

Significa: World Championship Wrestling (Campeonato Mundial de Wrestling).
Información: Se creó en 1948 bajo el nombre de National Wrestling Alliance. Ya estaba dirigida a grandes audiencias antes de comprar la liga de la competencia, la UWF en 1987. Un año después, el magnate de las comunicaciones Ted Turner, propietario de la famosa cadena de noticias CNN, compró el lote completo. En 1990 se transformó en la WCW que conocemos hoy día. Por aquel entonces, las peleas de la WCW se llevaban a cabo ante un aforo de entre veinte y veinticinco mil espectadores.
Figura emblemática: El bestial Lex Luger, que se caracteriza por su pelo lacio y sus mallas con barras y estrellas.
Curiosidades: A Rick Steiner se le conoce con el sobrenombre de «Gremlin Cara de Perro» y cuando vence a un oponente, grita a todo pulmón «*¡Steinerised!*» (algo así como Steinerizado). Después emite un ladrido. No es broma.

NWO

Significa: New World Order (Nuevo Orden Mundial).
Información: Todos los luchadores de la NWO lo fueron antes de la WCW, pero se cansaron de que otros se enriquecieran a su costa y decidieron crear su propia organización. Ahora entrenan duro, trabajan duro, y luchan..., y actúan duro. Su objetivo es desbancar a la WCW, como a otros les da por subirse a las paredes o ser astronauta...
Figura emblemática: «Hollywood» Hulk Hogan, que aprovechando su popularidad en el mundo de la lucha se ha prodigado también en el cine y la televisión... Vale, es verdad, son pocos los premios que el señor Hogan cosechará en los festivales internacionales más prestigiosos.
Curiosidades: Cuando Hulk Hogan ganó a Gigante en el How Wild '96 (el combate por el título mundial de la WCW) tomó el cinturón y, con un bote de pintura en spray, le cambió el nombre por el de «Título Mundial de los Pesos Pesados NWO». Un gesto admirable, sí, señor.

DOA

Significa: Dead or Alive (Vivo o Muerto).
Información: Aunque la mayoría provienen de otros países, a los luchadores de la DOA les gusta parecerse a los foragidos del Salvaje Oeste (ellos sabrán por qué). En su faceta de luchadores, la mayoría se ha curtido en peleas ilegales o combates a K.O, y por lo general se trata de auténticos vejestorios. Ahora han decidido instalarse en Estados Unidos, donde esperan ser descubiertos por el Departamento de Inmigración para que les manden de vuelta a su casa de una patada en el...
Figura Emblemática: Sumo Jo. Es japonés y vive en Estados Unidos. A ver si adivináis cómo se llama su movimiento más característico: Pearl Harbour. Muy sutil.
Curiosidades: Saladin fue el mejor agente de los Servicios Secretos de Afganistán, y en una ocasión le encargaron asesinar a Gorbachov... Claro, claro.

IU

Significa: Independent Union (Unión Independiente).
Información: La IU es un grupo de tipos que no contesta a nadie y lucha como le da la gana. Y esa lucha es muy peligrosa. Como en el caso de la DOA, casi todos son extranjeros y tienen un pasado un tanto turbio. Sin embargo, son huesos duros de roer, y algunos de ellos cuentan con unos buenos michelines alrededor de la tripa que les protege a la perfección de cualquier ataque al diafragma.
Figura Emblemática: Black Ninja, que sólo ha hablado una vez en su vida. Fue para pedir un arroz «tres delicias» y un pollo con almendras en el chino de la esquina.
Curiosidades: The Claw asegura que tiene cientos de años: afirma que nació en Siberia en 1064 (¡qué número tan bonito!). Pobrecito.

Los mejores

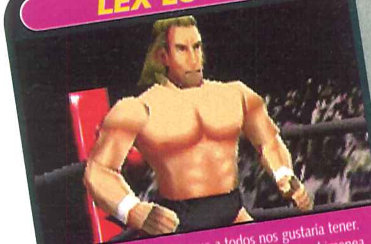
Observa bien a estos luchadores. Todos son diferentes, todos tienen un talento desconocido que corta la respiración y todos están gordos como vacas. Pero, ¿en qué se diferencia un tal Buff Bagwell de un tal Shaolin? ¿A cuál tengo que escoger para pasármelo pipa con una pelea frenética y llena de gritos y gruñidos? Grrr...

¡Están todos!

Sin que sirva de precedente, te ofrecemos las fichas técnicas de todos los luchadores.

WCW — World Championship Wrestling

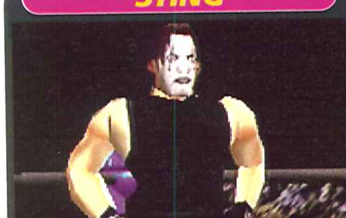
LEX LUGER



Perfil: Es como el padre que a todos nos gustaría tener. Sería fácil imaginárselo en casita, al lado de la chimenea, fumando en pipa y escuchando música clásica, pero... encima de un ring partiéndole la espina dorsal a unos tipos sebosos y maleducados está mucho más guapo. Si eliges a Luger, debes saber que te has decidido por un tipo honesto. Se trata de esa clase de luchador que siempre está en el bando de los buenos. Muy buen hombre.
Técnicas favoritas: Potro de Tortura (Especial, por la espalda); Bomba Dinámica (Con A pulsado, presionar Abajo y B).

Factor Grrr : 8/10

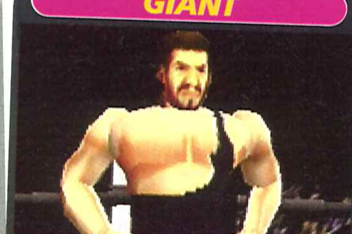
STING



Perfil: Un tipo extraño. Siempre va armado con un bate de béisbol para poder atizar a su antojo. El maquillaje de su cara le hace parecerse al personaje de El Cuervo, pero en cuanto habla se disipa toda posible confusión: su voz es la de un jilguerillo afónico. Un luchador grande, fuerte y complicado. El clásico ganador fuera del ring.
Técnicas favoritas: Suplex Alemán (Especial, por la espalda); Llave Mortal del Escorpión (agarra las piernas y martillea A).

Factor Grrr : 9/10

GIANT



Perfil: Giant, con sus veinticinco años y sus casi dos metros de altura, es el luchador más joven que ha ganado una competición de la WCW en la historia; ganó la WCW World War 3, y no hay que ser muy listo para saber por qué. Es un poco lento y le sobran algunos kilos, pero tiene dos movimientos especiales devastadores y, cuando te habitúas a su manejo, se convierte en uno de los personajes que liquida en menos tiempo a sus rivales.
Técnicas favoritas: Golpe Ahogador (Especial, de frente); Hueso de Jamón (Arriba y, cuando estés cerca del rival, martillea B).

Factor Grrr : 9/10

SCOTT STEINER



Perfil: Scot Steiner, un luchador del montón. Nunca ha ganado nada, pero le encanta gritar eso de «pulverizado, humillado, steinerizado» a todas horas. Tiene una tripa enorme que le sirve para repeler a los rivales (sobre todo cuando saltan desde las cuerdas). Lo malo es que, cuando le atizan varias veces seguidas, tarda siglos en reponerse.
Técnicas favoritas: Agarre Doctor Bomba (Especial, por la espalda); Patada Rick (Arriba y martillea B).

Factor Grrr : 4/10

RICK STEINER



Perfil: Gremlin Cara de Perro es igual que su hermano pero con un bigote dibujado con rotulador. Lleva un collar de perro y un artilugio en la cabeza para que no se le caigan las orejas ni el cuello. Un poco mejor que su hermano, pero cuando ambos Steiner se unen en el modo Tag son temibles.
Técnicas favoritas: Bomba Poder (Especial, de frente); Golpe Poder (A, Abajo, Arriba y martillea A).

Factor Grrr : 5/10

RIC FLAIR



Perfil: Es toda una institución en el mundo de la lucha (ha participado en 13 campeonatos mundiales). Él solo tiene más leotardos que toda la planta de lencería de El Corte Inglés. Se le conoce con el sobrenombre de Chico Naturaleza, y a pesar de su edad sigue luchando en la WCW. El luchador perfecto para los más novatos, ya que sus movimientos son sencillos y sus agarres facilones.
Técnicas favoritas: Puñetazo Succionador (Especial, de frente); Caída Manhattan (mantén pulsado A, Abajo, Arriba, y otra vez A).

Factor Grrr : 7/10

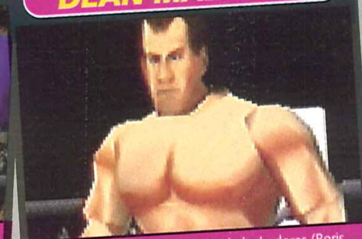
ULTIMO DRAGON



Perfil: Nació en Japón, creció en Mexico y ahora vive en Estados Unidos. Último Dragón es el único luchador que ha mantenido nueve cinturones a la vez. Puede parecer ridículo, pero a pesar de su galopante halitosis, es un gran luchador en todos los planos... y un buen chico (sobre todo a la hora de propinar patadas y hacer buen uso de las cuerdas).
Técnicas favoritas: La Mahistral (Especial, por la espalda); Lápida (mantén pulsado A, luego Abajo y luego otra vez A).

Factor Grrr : 8/10

DEAN MALENKO



Perfil: Proviene de una familia de luchadores (Boris, su padre, luchó en la NWA de los sesenta) y es todo un experto en agarres. Cuando los oponentes están en el suelo, Dean es capaz de encadenar una impresionante serie de ataques sin descanso. No es espectacular pero domina bien los movimientos básicos.
Técnicas favoritas: Suplex Tigre (Especial, por la espalda); Empuje Pequeño Paquete (mantén pulsado A, pulsa Abajo y B).

Factor Grrr : 7/10

EDDY GUERRERO



Perfil: Eddy (Eds para sus amigos) proviene de El Paso, Texas, y asegura estar más caliente que una serpiente cascabel del desierto... Aunque no muerde ni envenena a sus adversarios. Sus ataques aéreos son de los mejores, y vale la pena intentarlos si has de luchar con él.
Técnicas favoritas: Salto de la Rana (cuando el oponente está en el suelo); Bomba DJ (Especial, de frente).

Factor Grrr : 7/10

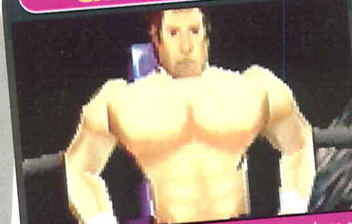
REY MYSTERIO JR



Perfil: Mysterio es el luchador más acrobático de toda la WCW. Suele pasarse todo el tiempo saltando por el ring como si se le hubiera metido un abejorro en los calzones, pero no es más que un truco para engañar a sus rivales y poder efectuar sus movimientos más ágiles. Es muy bueno con las cuerdas, y su máscara es una pasada. Nos encanta.
Técnicas favoritas: Hurricanrana (mantén pulsado A, Abajo y B), Power Jack (Especial, de frente).

Factor Grrr : 8/10

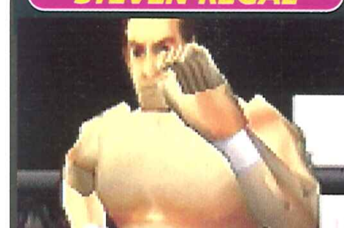
CHRIS BENOIT



Perfil: Chris (apodado el «Lisiado« porque se hace el inválido cuando va perdiendo) ha logrado ganarse el respeto de sus compañeros gracias a una severa rutina que aprendió del legendario Jethro. Se trata de uno de los luchadores más rápidos. Sus movimientos, bien conjuntados, son absolutamente devastadores.
Técnicas favoritas: Cangrejo Boston (cerca de las piernas, martillea A); Suplex Nelson Completo (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 8/10

STEVEN REGAL



Perfil: Cuando un fan le dijo que apestaba como una mofeta, Steven Regal decidió volver la espalda a todos sus seguidores y les dijo a sus compañeros que tenía derecho a ser el mejor «agarrador« de toda la WCW. Con eso no consiguió hacer muchos amigos, pero tampoco es que antes tuviera demasiados. De hecho, es uno de los peores luchadores del juego. Más que un Regal-o es un incordio.
Técnicas Favoritas: Estirón Regal (ponte cerca de las piernas y pulsa A); Bomba Poder (Especial, de frente).

Factor Grrr : 4/10

NWO New World Order

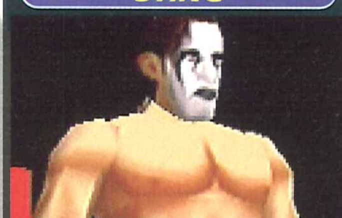
'HOLLYWOOD' HULK HOGAN



Perfil: Sin lugar a dudas, el luchador más famoso del mundo. Hulk, cuyo nombre real es Sparutin, ha conseguido todo tipo de reconocimientos, incluso el de peor actor por su película *Suburban Commando*. Ahora, a sus 74 años (por lo menos), sus movimientos siguen siendo tan letales como siempre, y su bigote sirve de madriguera para las lagartijas. Un chico simpático.
Técnicas favoritas: Abrazo Choke (Especial, de frente); Puñetazo Quebrantasesos (martillea A y luego mantén pulsado A).

Factor Grrr : 9/10

"STING"



Perfil: No lo confundáis con el estupendo cantante que formó parte del grupo Police. No, este Sting es el luchador que durante un tiempo se conoció con el nombre de Cobra (tampoco lo confundáis con la película de Stallone). No sabemos si fue su pasión por el pop británico lo que le llevó a cambiarse el nombre, pero lo cierto es que lo hizo, y parece bastante contento.
Técnicas favoritas: Apretón Camello (ponte cerca de la cabeza y pulsa A); Suplex Alemán (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 4/10

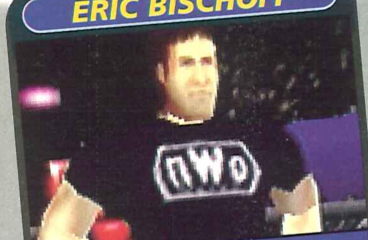
BUFF BAGWELL



Perfil: Bagsy fue, durante muchos años, el chico de oro de la WCW. Hace algún tiempo consiguió los títulos de Novato del Año y el World Tag por equipos. Un día se cambió el nombre de Marcus por el de Buff y se pasó a la NWO. Un luchador muy templado, duro como una piedra y con cantidad de movimientos. Uno de los mejores.
Técnicas favoritas: Agarre Doctor Bomba (Especial, por la espalda), Caída Manhattan (mantén pulsado A, Arriba y A).

Factor Grrr : 8/10

ERIC BISCHOFF



Perfil: Eric decidió un buen día unirse a la NWO, después de haber desempeñado el cargo de vicepresidente de la WCW. Es famoso por llevar siempre tejanos y camiseta, y niega rotundamente los rumores de que viste así porque tiene las piernas de madera. Uno de los veteranos, pero todavía aguanta. Sus movimientos son sólidos, válidos para cualquier combate.
Técnicas favoritas: Dormilón Furtivo (Especial, por la espalda); Cara Calavera (martillea A, y después Arriba y A).

Factor Grrr : 7/10

GO! GO!

SCOTT NORTON



Perfil: En una ocasión, Nort —un hombre culto que gusta de Chaucer y la pintura impresionista francesa— fue confundido con una ballena y encerrado en el zoo de San Diego. Su pesadilla acabó cuando los cuidadores se percataron de que las ballenas no suelen hablar inglés... Bastante lento, aunque con gran experiencia. Muy recomendable para los jugadores más avezados.
Técnicas favoritas: Atontador Dragón (acércate a la cabeza y martillea A); Suplex Caída de Espaldas (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 6/10

KEVIN NASH



Perfil: Uno de los miembros fundadores de la NWO. Tiene un sentido del humor muy particular, y fue el que le recomendó a Hulk Hogan que se dedicara a la interpretación. Dicen que es muy inteligente, lo que supuestamente explica que haya decidido dedicarse profesionalmente a machacar la cara de la gente. Un agarrador nato.
Técnicas favoritas: Bomba Poder Jacknife (Especial, de frente), Haymaker (Arriba y mantén pulsado B).

Factor Grrr : 8/10

SCOTT HALL



Perfil: Escucha su lema: «Él es el poder, él es el dinamismo, él es Scott Hall». Más vale que lo dejemos... Scott fue uno de los primeros que sugirió la idea de la NWO, si bien él quería que éstas fueran las siglas para «Nice Wrestling Organization» (Organización de Lucha Guay). Como luchador no está nada mal.
Técnicas favoritas: Borde Forastero (Especial, de frente); Piquete de Ojos (Martillea A, Abajo y luego A).

Factor Grrr : 8/10

SYXX



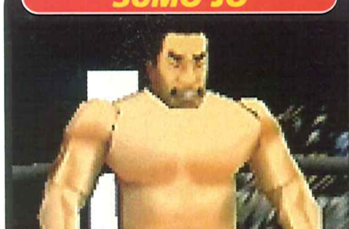
Perfil: Nos encantaría definir a Syxx como «un apestoso saco de vómitos de caballo», pero no lo haremos por temor a que se presente un buen día en la Redacción y decida vengarse... Tendremos que conformarnos con resaltar que se trata de un cinturón negro en Tae Kwon Do y que está especializado en patadas giratorias. ¡Ah! También es un gran amigo de Chuck Norris. Tal para cuál.
Técnicas favoritas: Zumbido Permanente Asesino (Mantén pulsado A); Ataque de Piernas Giratorio (Arriba, mantén pulsado B).

Factor Grrr : 7/10

DOA

Dead or Alive

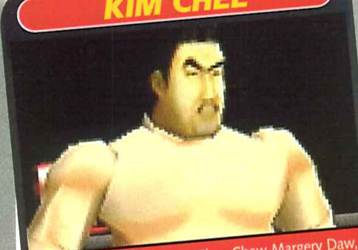
SUMO JO



Perfil: El japonés Jo fue el luchador oriental más temido y respetado del Lejano Oriente, ya que nunca nadie ha sido capaz de vencerle. Su estilo de lucha es único; si con las manos no se ve capaz de ganar, saca la metralleta y acaba con su rival de una ráfaga... Un luchador feroz y mortal... Y un activista incansable en favor de los derechos de los animales.
Técnicas favoritas: Pearl Harbour (martillea A, Abajo y B); Toque Karate Mortal (Especial, de frente).

Factor Grrr : 8/10

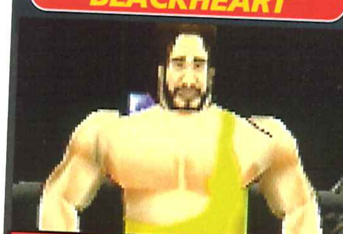
KIM CHEE



Perfil: Kim, cuyo mote es Chee Chaw Margery Daw, proviene de Korea y está curtido en los duelos a muerte y las peleas por apuestas. Su estilo de lucha es parecido al de las ratas, y con sus casi dos metros de estatura puede enorgullecerse de ser el tipo más alto de su familia. Cuando lucha es tosco pero efectivo, y aunque parece que está muy gordo sólo pesa dos toneladas.
Técnicas favoritas: Machaque Koreano (Mantén pulsado A, Abajo y B); Mun Doo Mash (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 7/10

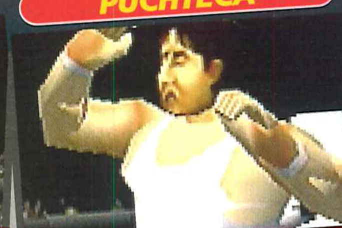
BLACKHEART



Perfil: Blackheart, un nativo americano cuyo nombre indio es «Tango, tango, Alpha, Lima, Foxtrot», aprendió todo lo que sabe de la forma más dura: machacando a un rival tras otro sin descanso. Se unió a la DOA después de sufrir un grave problema médico de vejiga y ahora tiene casas en Dallas, Nueva York, Lago Michigan y Moss Side.
Técnicas favoritas: Bomba Trasera Blackheart (Especial, de frente); Látigo del Desierto (sitúate cerca de las piernas y martillea A).
Factor Grrr: 7/10

Factor Grrr : 7/10

PUCHTECA



Perfil: Su estilo de lucha frío y calculador no le ha valido para granjearse grandes amistades, pero combina a la perfección las mejores técnicas del capoeira brasileño, el manos de muerto mexicano y el saucisson de vin francés. Es un luchador terrible (puede que el mejor de la DOA), y se ha dado a conocer en todo el mundo por lucir mallas lilas en público.
Técnicas favoritas: Golpe Flauta (mantén pulsado A, Arriba y martillea A); Caída Mortal Mexicana (Especial, de frente).

Factor Grrr : 9/10

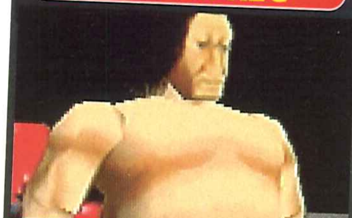
HANNIBAL



Perfil: Después de abandonar el Equipo A, Hannibal se unió a la DOA como miembro sorpresa, y gracias a su maña es capaz de acabar con el rival más duro fabricando trampas mortales con un pedazo de queso mohoso y una lata de aceite para motor diesel. Le encanta planear las cosas.
Técnicas favoritas: Patada Voladora Ejecutadora (mantén pulsado A, abajo y martillea A); Crash Test (Especial, de frente).

Factor Grrr : 6/10

POWDER KEG



Perfil: Powder Keg, posiblemente el hombre más gordo del mundo, es originario de Kentucky. Su hobby favorito es romper huesos, aunque también le encanta aplastar cabezas y ver los dibujos de Heidi. Sus pies son tan grandes que tiene que llevar zapatos de payaso, ¡pero no se te ocurra reírte de él! Jamás responde a nadie excepto a su madre, con la que todavía vive a sus 47 añitos.
Técnicas favoritas: Súplex Luz De Luna (mantener pulsado A, arriba y B); Bomba de Toda la Vida (Especial, de frente).

Factor Grrr : 7/10

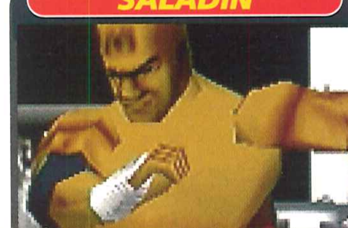
DIM SUM



Perfil: Aunque pueda parecerlo, Dim no es tonto. Su cociente intelectual es de 147, y fue gracias a eso que el gobierno chino lo entrenó duramente como «máquina de guerra». El muy desagradecido abandonó su país y se dedicó al lucrativo negocio de la lucha. Ahora sigue practicando el sano deporte de la guerra, pero en su casa, con soldaditos de plástico y un viejo tanque que compró en un Todo a Cien de Seattle.
Técnicas favoritas: Montaña Trueno (Mantén pulsado A, abajo y otra vez mantén pulsado A); Potro de la Tortura (cuando estés cerca de las piernas, pulsa A).

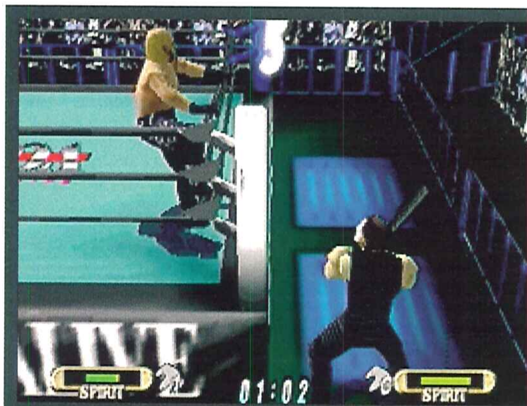
Factor Grrr : 7/10

SALADIN



Perfil: En su día fue miembro de los servicios secretos. Ahora es famoso por ser parco en palabras. De hecho, prefiere hablar con los pies y las manos en el ring, machacando a los rivales sin piedad con sus depuradas técnicas. Es un luchador sólido y, según se dice, trabaja para la CIA en calidad de espía. También se le conoce con el sobrenombre de El Chico del Té.
Técnicas favoritas: Caída Mortal (Mantén pulsado A, abajo y otra vez mantén pulsado A); Cuchillo de Carnicero (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 8/10



△ Sting y su contundente bate de béisbol contra «Hollywood» Hulk Hogan en un combate a muerte.

Lucha tal que así

Para luchar no basta con repeler los ataques de los rivales a base de barrigazos...

¿Alguien tiene una barra de hierro?

Cuando la pelea se traslada fuera del ring, los luchadores pueden sacar buen provecho de los elementos que rodean el cuadrilátero (prescindiendo un poco de las normas legales del reglamento). Sting es uno de los que no duda en utilizar esta técnica: en cuanto se sale del ring, agarra un bate de béisbol de respetable tamaño y se dedica a repartir leña a diestro y siniestro. Hulk Hogan prefiere las sillas, pero también le va esto de saltar del ring. Recuerda que sólo puedes estar un tiempo limitado fuera de la lona (unos veinte segundos), así que lo mejor que puedes hacer es machacar a tu oponente tanto rato como puedas y apurar el tiempo al máximo antes de volver a subir a la lona. Declararán vencido a tu rival y podrás gozar del favor del público.

Enséñame esa carita...

En este juego es posible revelar la identidad real de cualquier luchador que esconda sus facciones tras los brillantes colorines de una máscara. Lo que debes hacer para conseguirlo es elegir a un luchador que sepa ejecutar un piquete de ojos, como por ejemplo Eric Bischoff o Rick Steiner. Cuando tu rival esté tan vencido que sólo le quede un suspiro de energía es el momento adecuado. Si su Medidor de Espíritu está parpadeando en verde o azul, lo que debes hacer es ejecutar un agarre de sumisión (todos los luchadores disponen de un montón de movimientos así) y pulsar A. Podrás disfrutar de nuestro querido piquete de ojos... Aunque tu rival te odiará durante el resto de su vida.

¿Quién es el jefe?

En las cuatro federaciones hay una liga en la que puedes competir cuando te sientas preparado. Si logras llegar a la final, deberás luchar contra uno de los cuatro luchadores más famosos del juego. Aunque parezca extraño, los rivales de la WCW y la NWO no son nada complicados, y los campeonísimos del final son «Macho Man» Randy Savage y Diamond Dallas Page, con quienes podrás jugar una vez hayas superado con éxito la final. Los rivales de la DOA y la IU son más duros de pelar, pero como recompensa podrás gozar de los estupendos Glacier y Wrath. Cuando hayas conseguido ganar a los cuatro jefes, aparecerá un modo adicional llamado «Whole World Wrestling», en el cuál puedes jugar como el boxeador Joe Bruiser o como la mujer araña Black Widow. Valió la pena, ¿no?.



△ Hulk agarra una silla. Lástima que ya no le quede tiempo.

▽ Tápale los ojos y susúrrale algo desagradable al oído.



▽ «Espera un segundo. Sí, tienes razón, una paloma ha quedado atrapada en la red del techo. ¡Llamen a los bomberos!»



ALI BABA



Perfil: Todo lo que sabe lo aprendió en los combates a muerte que organizaban los vigilantes de la prisión ubicada en una isla secreta de la que se fugó tras años de reclusión. Después de nadar unos cuantos kilómetros, llegó a la frontera estadounidense, donde lo recibieron con los brazos abiertos. Y todavía es un jovencito de veintipocos años (aunque afirma haber pasado más de 30 primaveras encarcelado). Hay algún cabo suelto en esa historia...
Técnicas favoritas: Bomba Bárbara (Especial, espalda); Agarrón Camello (sitúate cerca de la cabeza y pulsa A).

Factor Grrr : 7/10

IU — Independent Union

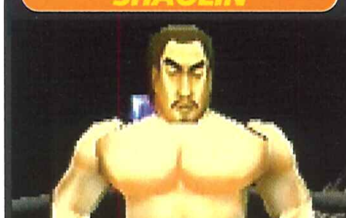
BLACK NINJA



Perfil: En su vida sólo ha hablado una vez, por lo que no es de extrañar que no le inviten a muchas fiestas. Según la leyenda, desde bien pequeñito lo entrenaron en las rígidas costumbres de los guerreros Ninja (entre las que se cuenta la del silencio). Sin embargo, sus amigos más íntimos aseguran que es capaz de generar unos ruidos muy graciosos con el sobaco.
Técnicas favoritas: Aplastamiento Espiritual (Especial, desde atrás), Ninja DDT (mantener A y B).

Factor Grrr : 8/10

SHAOLIN



Perfil: Shaolin era un monje budista, pero abandonó el monasterio tibetano en el que se hallaba cuando descubrió que su afán por la lucha libre no era muy bien visto entre sus colegas. Ahora, como miembro de la IU, hace lo que quiere y goza de una merecida fama de rival sin entrañas. En su casa tiene dos gatitos.
Técnicas favoritas: Patada Shaolin (Arriba, mantener B); Aplastamiento Trasero del Maestro Lee (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 6/10

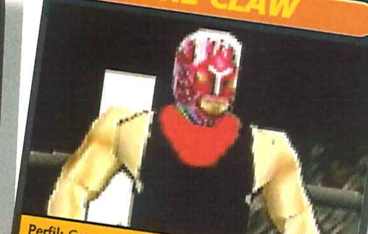
THE UNKNOWN



Perfil: Su padre lo bautizó con el nombre de The, por lo que decidió abandonar el hogar paterno en cuanto pudo y convertirse en un luchador de la IU. Es un tipo tranquilo e individualista pero que de vez en cuando sufre unos repentinos ataques de furia que le hacen ser capaz de cualquier cosa. La única persona capaz de calmarlo es su mami, que viene y le dice «Tranquilo, The». Y The, naturalmente, se tranquiliza.
Técnicas favoritas: Machacote Rabioso (Mantén pulsado A, Abajo y B); Lanzamiento Lunático (Especial, por la espalda).

Factor Grrr : 9/10

THE CLAW

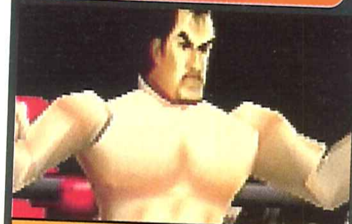


Perfil: Con una experiencia de más de 900 años en el mundo de la lucha, no es de extrañar que The Claw se crea imparable. Según él, nació en 1064, y ahora reside en Nuevo México. De ser cierto, su pensión cuando se jubile será de escándalo. No para de desmentir que su casa forme parte de un geriátrico de lujo.
Técnicas favoritas: Agarre Mortal (mantén pulsado A, arriba y otra vez mantén pulsado A); Machaque Aeon (Especial, de frente).

Factor Grrr : 7/10

GO! GO!

BLACK BELT



Perfil: Un ex Boina Verde al que expulsaron del cuerpo por matar a mucha gente. Belt vive en los pantanos de Florida, junto a un macho cabrío llamado Lionel. Es agresivo, cruel y le encanta el olor de la sangre. Cuando no está de compras en los grandes almacenes, se dedica a pescar o a pasear. Su nombre real es Kevin, como el niño de Solo en Casa.
Técnicas favoritas: Salto Florida (mantén pulsado A y B); Machaque Commando (Especial, de frente).

Factor Grrr : 5/10

PACOLOCO



Perfil: PacoLoco es rápido, fuerte y ágil, además de ser uno de los preferidos por el público americano. Se graduó en la escuela de Quebrantahuesos Avanzados. Nació en los suburbios de Los Angeles, y se introdujo en el mundo de la lucha llevando a casa a huérfanos desvalidos y a vagabundos lisiados, a los que propinaba unas palizas de órdago. Cuando consiguió robar el dinero suficiente, se trasladó a Atlanta y se federó.
Técnicas favoritas: Bomba Barrio (Especial, por la espalda); Proyección Ala de Pollo (martillea A y B).

Factor Grrr : 7/10

SHAMAN



Perfil: Shaman, un luchador imponente. Rápido, fuerte y con una energía inagotable. Bueno, también se le tilda de blandengue porque cuando le rompe las piernas a alguien, en seguida llama a una ambulancia para que lo atiendan. Es director de un hospital para animales y posee un rancho en Arizona que utiliza para recuperar especies en vías de extinción.
Técnicas favoritas: Piquete Shaman (mantén pulsado A, abajo y luego A); Golpe Espíritu (Especial, de frente).

Factor Grrr : 9/10

MASTER FUJI



Perfil: Master Fuji, un curioso producto de la ingeniería química japonesa, es todo un veterano de la lucha, y sí: de verdad es tan mayor como aparenta. Aun así, es un luchador rápido e inteligente, capaz de destruir un edificio entero con su famoso movimiento Bomba Fuji. Vive en una lujosa mansión de Beverly Hills y tiene unos quince coches. Muy austero no es.
Técnicas favoritas: Bomba Fuji (Especial, por la espalda); Divisor de Montañas (Mantén pulsado A, arriba y B).

Factor Grrr : 7/10

COMBO SALVADOR

¿Quieres saber cuál es el modo más rápido de acabar con un rival? Pues sólo tienes que combinar todos estos movimientos. Te lo contamos pasado a paso:

Paso Uno: Acércate a tu rival antes de que lo haga él y atácale tan rápido como te sea posible. Lo mejor que puedes hacer es acorralarlo contra las cuerdas.
Paso Dos: Sin dejar que se libre de las cuerdas, atízale un golpe más y lo sacarás del ring, fuera de pista.
Paso Tres: Espera a que vuelva a subir al cuadrilátero (pase lo que pase no saltes fuera del ring detrás de él). Cuando se acerque, agárralo y mételo en el ring por encima de las cuerdas.
Paso Cuatro: Sin más dilación, haz que pruebe uno de tus agarres o, mejor aún, un movimiento especial. No debería costarte demasiado ejecutar cualquiera de estas dos técnicas.
Paso Cinco: Espera a que tu rival se empiece a poner en pie y golpéale sin piedad hasta que vuelva a caer.
Paso Seis: Ejecuta otro agarre y vigila su Medidor de Espíritu. Si está de color azul (no tardará), ya sólo queda la cuenta final. 1... 2... 3...





«Ahora relájate. Te pesan los párpados y tienes mucho, mucho sueño».

Si te dejaran ponerte lo que quisieras para subir al ring, ¿elegirías un traje de leopardo como ése?



¡Toma ya! Por encima de las cuerdas al son del chasquido de huesos.

No resulta fácil sentirse atraído por la lucha americana. Sobre todo cuando, para el ojo inexperto, no se trata más que de ver a dos tipos rechonchos atizándose hasta sacarse los higadillos de una forma bastante teatral. La belleza de este deporte es algo que sólo podrán apreciar los aficionados al wrestling, los que ya se hayan pasado todos los demás juegos de lucha de N64 y, especialmente, los señores gordos y barbudos que residan en celdas carcelarias sin antena parabólica...

Se trata de golpear a tu rival en la cara un montón de veces (o en la ingle, si no quieres estropearle el rímel), tirarlo contra la lona y doblarle las piernas hacia atrás hasta que sus rótulas suenen como la cáscara de una nuez de California. Si con todo esto no basta, elévalo en el aire, con sus pies apuntando hacia el techo, y déjalo caer sobre la cabeza o la espalda para, acto seguido, tirarte encima de él con todo tu peso y esperar a que el árbitro cuente hasta tres.

Vale, quizás sólo sean un par de tipos rechonchos atizándose como neardentales, pero al menos WCW vs NWO es una adaptación completamente fiel de este «deporte» (y eso siempre es de agradecer, cuando el deporte en cuestión es algo tan horrible como el *wrestling*).

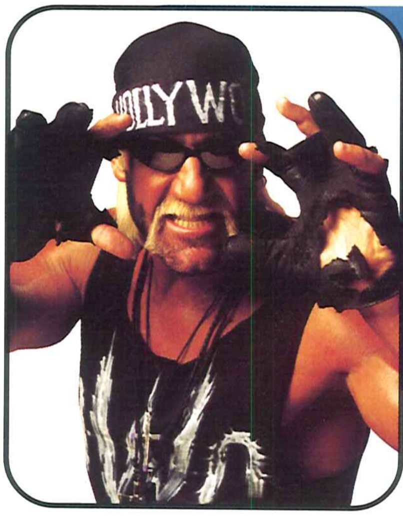
Se han compilado cuatro federaciones y puedes elegir entre 37 luchadores (cada uno con una extensa gama de movimientos). Para los aficionados a este tipo de lucha es un título perfecto, pero los que no sean fervientes seguidores de Hulk Hogan y compañía seguro que no verán nada del otro jueves en un cartucho de estas características.

Los que ya hayan jugado a *WCW vs The World* de PlayStation ya sabrán cómo funciona *WCW vs NWO*. La versión para 32 bits era una especie de prólogo de ésta: se han introducido algunos pequeños cambios en el modo para un jugador, pero los modos Tag y Battle Royale para cuatro jugadores son completamente nuevos. Podemos dar gracias a esa norma no escrita de Nintendo que se empeña en crear juegos que ofrezcan diversión para más de un jugador.

Lo cierto es que nos ha sorprendido la calidad de *WCW vs NWO*. La animación de los luchadores es excelente, y la gama de movimientos de que disponen (no llegarás a utilizarlos todos) aseguran un largo proceso de aprendizaje (se tarda bastante en llegar a ejecutar con soltura un Súplex Triple). Rotando el joystick analógico puedes conseguir un movimiento especial que consiste en lucir musculitos, algo con lo que te meterás al público en el bolsillo.

Y en cuanto a las opciones, poco más se le puede pedir a un juego de estas características. Puedes elegir entre un desafío de Exhibición, una Liga o un Torneo, cada uno dividido en tres categorías por peso y repartido entre las cuatro federaciones (WCW, NWO, DOA e IU). Tienes a tu disposición desde una competición a K.O. hasta una liga de *wrestling* con los mejores luchadores.

Sin embargo, también hay algunos problemas. Un asalto entre principiantes puede durar hasta veinte minutos (e incluso más). Esto no habría estado mal si la diversidad de movimientos fuera más espectacular, pero la verdad es que la mayoría de los golpes son casi iguales. Al final, acabas martilleando los botones sin parar con la esperanza de que tarde o temprano surja un movimiento especial súper potente... Y la mayoría de las veces tus martilleos continuos parecen no tener respuesta en la pantalla. No tardarás en limitarte a ejecutar los cuatro movimientos sencillos que aprendiste al principio. Si a esto le sumamos unos rounds interminables, la cosa puede volverse tremendamente aburrida en poco tiempo. El problema de *WCW vs NWO* es que no se trata de un *beat 'em up* propiamente dicho, y carece de todas las cualidades de títulos como *Mace* o *Fighters Destiny*.



Cinco pasos para convertirse en un experto de la lucha

Presentado por "Hollywood" Hulk Hogan

Hola chicos, soy «Hollywood» Hulk, y tengo dos cosas que deciros. En primer lugar, no intentéis ninguno de estos movimientos en casa con vuestros hermanitos. Quizás a vosotros no os importe romper ese jarrón tan hortera que hay encima de la mesita de un cabezazo, pero vuestros papis tuvieron que empeñar hasta la ropa interior para darse el gustazo de gastarse 100.000 pesetas en la tienda de diseño. En segundo lugar, no toméis drogas. Son malas.



Movimiento 1: Elbow drop

Es una de las maniobras clásicas en el mundo del *pressing catch*. Debes esperar a que tu rival esté hecho un trapo sobre el ring, de cara a la lona, y pulsar B. Caerás sobre él, con el codo, y le atizarás un buen golpe en la nuca.



Movimiento 2: Pisotón

«Sting» es un especialista con esta técnica. En realidad es un movimiento poco vistoso, pero da muy buenos resultados. Si tienes a tu rival tendido sobre la lona, mirando hacia arriba, martillea A y le estamparás la bota en toda la cara. Narices sangrantes aseguradas...



Movimiento 3: Rebote contracuerdas

Una pasada. Si buscas a un experto prueba con Powder Keg, pero no te acerques demasiado porque el departamento de fumigación todavía no ha acabado con él. Lo que tienes que hacer es lanzar a tu rival contra las cuerdas y, cuando vuelva de rebote, martillear Arriba y mantener pulsado B. Le atizarás con el antebrazo a la altura del cuello.



Movimiento 4: Rompe-hombros

Bueno, esto ya es un poco más complicado. Tienes que contar con un luchador experimentado, y el mejor es Kev Nash. Enfréntate cara a cara a tu rival y pulsa A, Abajo y otra vez A. Lo mejor es que su hombro se rompe de verdad.



Movimiento 5: Alzacuellos

Y ahora, un movimiento para rematar la faena. ¿Qué te parece un especial? Ve a por la cabeza de tu rival, mantén pulsado A y rota el joystick analógico. Ahora sólo tienes que esperar a que el contrincante se ponga morado.

¡Hasta pronto, amigos!



△ *Desde luego, la espalda de estos tipos tiene que estar bien acostumbrada a los golpes.*

Para empezar, en el caso de un buen *beat 'em up* no hace falta un proceso de aprendizaje eterno, el jugador no tarda tanto en aprender los golpes especiales. En *WCW vs NWO* puedes ganar dos competiciones utilizando tan sólo un par de variedades de puñetazos y patadas, pero no sueñes con mucho más. Siempre puedes saltar desde las cuerdas o voltear a tus rivales para animar un poco la cosa, aunque ¿para qué molestarse cuando hay una fórmula ganadora que no requiere tanto esfuerzo?Además, ninguno de los luchadores goza de la velocidad o agilidad del típico héroe de *beat 'em up*. Más bien es al revés, y a lo largo del juego se mantiene el mismo ritmo; todos los luchadores se mueven a la misma velocidad (y parece que todo patine a su alrededor). Incluso cuando consigues ejecutar un movimiento vistoso, la cosa no funciona como cabría esperar. Puede llegar a ser tan aburrido como una tarde de domingo castigado sin paga...

Todo aquél que esté dudando acerca de si un juego de *wrestling* puede captar su interés, seguro que se acabará de convencer cuando comprenda esto: no es que esté mal programado o tenga unos gráficos pésimos, nada de eso. Lo que pasa es que *WCW vs NWO* es lento, incluso aburrido en muchas ocasiones. Gráficos más que aceptables, técnicamente bueno... Y ya está.

FUNAMBULISMO

Si quieres quedarte en la cuerda más alta durante más rato del que suele ser normal, mantén pulsado el botón A. Empieza a pulsarlo cuando estés subiendo por las cuerda (asegúrate de que es el primer y único botón que pulsas mientras lo haces) y no lo sueltes mientras estás arriba. Va de perlas cuando tu rival no está en la posición correcta sobre la lona. No obstante, recuerda que si saltas y no caes sobre el otro luchador tu Medidor de Espíritu sufrirá un bajón considerable. Para saltar sólo tienes que dejar de pulsar A. Estupendo.

8 GRÁFICOS

Buenos efectos poligonales, aunque los efectos de choque son pésimos.

7 SONIDO

Los efectos especiales del público son estupendos. No se puede decir lo mismo de la música (suena todo el rato).

8 TECNOLOGÍA

No supone una amenaza a la capacidad de la N64... Vaaaale, la opción para cuatro jugadores está bien conseguiiida.

7 DURABILIDAD

Muchas técnicas por aprender, aunque no las necesarias para mantenerte pegado a la pantalla mucho tiempo.

VEREDICTO

Si eres un aficionado al wrestling, éste es tu cartucho. Para el resto de mortales no pasará de ser un título mínimamente entretenido sin la dosis de energía de otros beat 'em up.

82%



CÓMO... PILLARLE EL TRUCO A LA GAME BO CAMERA



Y Nintendo es Dios. Y como muestra, un botón...

Hasta cuándo se empeñarán estos de Nintendo en llamarla Game Boy? Apareció hace tropecientos años, ha sobrevivido a la Game & Watch, la Lynx y la Game Gear, y ha visto la aparición y el ocaso de consolas mucho más potentes. Ya va teniendo edad como para llamarse la Game Ancianita. Aunque, pensándolo bien, perdería parte de su encanto.

En cualquier caso, en Nintendo, no contentos con llenar los bolsillos nipones con toda una legión de monstruitos (*Pocket Monsters*), han dado con otro filón que puede acoplarse a su pequeña consola. Nos hubiera encantado estar en la reunión de creadores en la que se ideó semejante artilugio: «Bueno, empecemos la reunión. A ver, a todos los críos japoneses les pirran las pegatinas impresas. El que más y el que menos tiene una Game Boy. La Game Boy tiene una pantalla de LCD, como una cámara digital. ¡Oye, se me acaba de ocurrir una idea! ¿Qué os parece si...»

Y así nacieron la Game Boy Camera y la Game Boy Printer. Hemos de confesar que a veces las «visiones de futuro» de Nintendo nos parecen un poco estrafalarias. No obstante, en este caso han tenido una idea brillante. Las dos máquinas funcionan a la perfección, su manejo es sencillo, son baratas y entretenidas. ¿Qué son capaces de hacer? «Viaje con nosotros, si quiere gozaaar...»

GO! GO!



Ándate con ojo

CONÉCTATE
Con la llegada de este nuevo kit y los que están por venir, tienes la posibilidad de entretenerte con un montón de combinaciones. Si no te lo crees, sigue leyendo...
- Game Boy
- Game Boy + Game Boy Camera + Game Boy Printer
- Game Boy + Super Game Boy 2 + SNES
- Game Boy Camera + Super Game Boy 2 + SNES + Game Boy Printer
- Game Boy Camera + Game Boy Printer + N64
- Game Boy + N64 + 64DD
- Game Boy + Game Boy Camera + N64 + 64DD y disco + Game Boy Printer

Si hasta las de la vieja escuela pueden conectarse:
- Game Boy y Game Boy Camera mediante dos cables + Game Boy Printer

La cámara para Game Boy es una pequeña maravilla, vaya que sí. Para que pegue con tu consola está disponible en cuatro colores, y no es más que una bola en forma de ojo en una tarjeta que se adapta a tu Game Boy; algo muy parecido a la cámara para PC de Connectix.

Hay dos formas de pillarle el truquillo al invento; puedes leer el manual con atención, siguiendo todos los pasos para su correcta utilización, o bien puedes pasar de todo, conectar directamente el juguetito y empezar a pulsar todos los botones. Como profesionales responsables que somos, siempre preocupados por ofrecer el enfoque más realista posible a nuestros lectores, nos decidimos por la segunda opción. Mirando atrás, podemos asegurar que no fue una elección muy acertada, ya que la cámara ofrece unos 25 modos y más de 100 efectos diferentes. Este maremagno de opciones hizo que tuviéramos que enfrentarnos a alguna chapuza en más de una ocasión, y el proceso que nos llevó a descubrir todas sus posibilidades fue una tarea titánica.



△ *La pantalla de inicio, con tres sencillas opciones.*

Sorpresa, sorpresa

La primera pantalla nos dejó atónitos. En lugar de la consabida presentación llamativa, lo primero que te pide la cámara es que «registres» el juego; es decir, que introduzcas tu nombre, tu fecha de nacimiento y tu grupo sanguíneo. Suponemos que debe ser por si, mientras caminas de forma distraída por la calle enfrascado con el artilugio, te atropella un autobús. O algo por el estilo.

Tras estas formalidades, aparece la pantalla de inicio con tres opciones principales: Take (Tomar), Look (Mirar) y Play (Jugar). Estupendo y sencillo. La primera opción te conduce a más opciones, pero si eliges la que viene por defecto accederás directamente al fascinante mundo de la fotografía. Si no has descubierto todavía la capacidad giratoria de la cámara/ojo, lo más probable es que lo primero que veas en pantalla sea tu propia imagen mirándote sorprendida.

La segunda opción del menú principal te permite revisar y elegir las fotos que has hecho con anterioridad (de una en una, animadas o en plan diapositivas).

La opción de Jugar cuenta a su vez con dos opciones (¿te aclaras?) que explicamos con todo lujo de detalles un poco más adelante.

Sin embargo, no pienses que todas estas opciones son complicadas. Cada función cuenta con su propio icono, por lo que habituarse a su manejo es coser y cantar. Además, si tienes el sonido activado (no como nosotros) descubrirás que a cada pantalla le corresponde una sintonía tecno particular que te ayudará a reconocerla. Por otro lado, el único fallo de la Game Boy Camera es que con ella resulta muy difícil conseguir fotos a traición. No hay que ser un Einstein para darse cuenta de que cuando le apuntan a uno con una Game Boy que tiene un ojo en su parte superior, lo más probable es que le estén haciendo una foto. Por eso se pierde el efecto sorpresa y lo máximo que podemos conseguir es una colección de muecas perversas de nuestros familiares y amigos.



◁ *Por delante y por detrás. Diversión a raudales en poco espacio.*

No te cortes

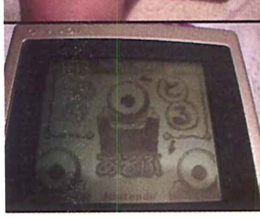
1 **No hay nada más fácil de usar. De verdad, nada de nada.**



1) ¿Instrucciones? ¿Quién os necesita...?



2) Y ahora basta con encajar la tarjeta en tu Game Boy. ¿Lo ves claro?



3) Cruza los dedos y pulsa al azar.



4) Busca una víctima inocente.



5) Atrapa la imagen de la víctima inocente en la pantalla y...



6) ... sométela a todo tipo de humillaciones.



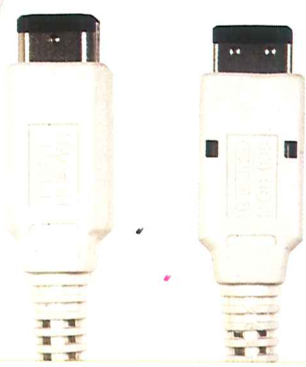
¡Y aquí tenéis la prueba!

Game Boy Printer

Siguiendo con las comparaciones, la impresora es como la caja registradora de un supermercado a la que le hubieran quitado la tapa superior. Más o menos. Es un artilugio funcional y su manejo es tan sencillo como parece. Cuando vimos el rollo de papel nos acordamos de esas vacaciones que estuvimos trabajando en el híper; nos tirábamos todo el día pasando la cinta de papel por la ranura dentada cada vez que se agotaba y pidiendo disculpas a los clientes por nuestra torpeza. Pero vayamos a lo nuestro. Una vez has instalado las pilas, lo único que tienes que hacer es conectar el cable opcional y ponerla en marcha. Es importante que no te olvides del cable. Sólo los más novatos descuidarán comprar este producto vital cuando adquieran la impresora, y tendrán que volver a la tienda con un humor de perros para poder probar la dichosa maquinita y escribir el dichoso análisis para la revista (pasa en las mejores familias). Opciones, elecciones, alternativas, selecciones. Llámalas como quieras, pero Nintendo da el callo con la Game Boy Printer. Y, además, deberás tomar más decisiones en lo relativo al papel de impresión especial (la cara posterior se despega y la imagen se transforma en una pegatina). De serie viene un rollo estándar, pero el dilema se presenta cuando se agota y tienes que elegir entre los rollos azules, rosas o amarillos que se pondrán a la venta. Difícil decisión.



Mucha pila. Tranquis, que en las máquinas japonesas las baterías están incluidas.



Si tienes una Game Boy de las viejas necesitarás este cable y un adaptador.

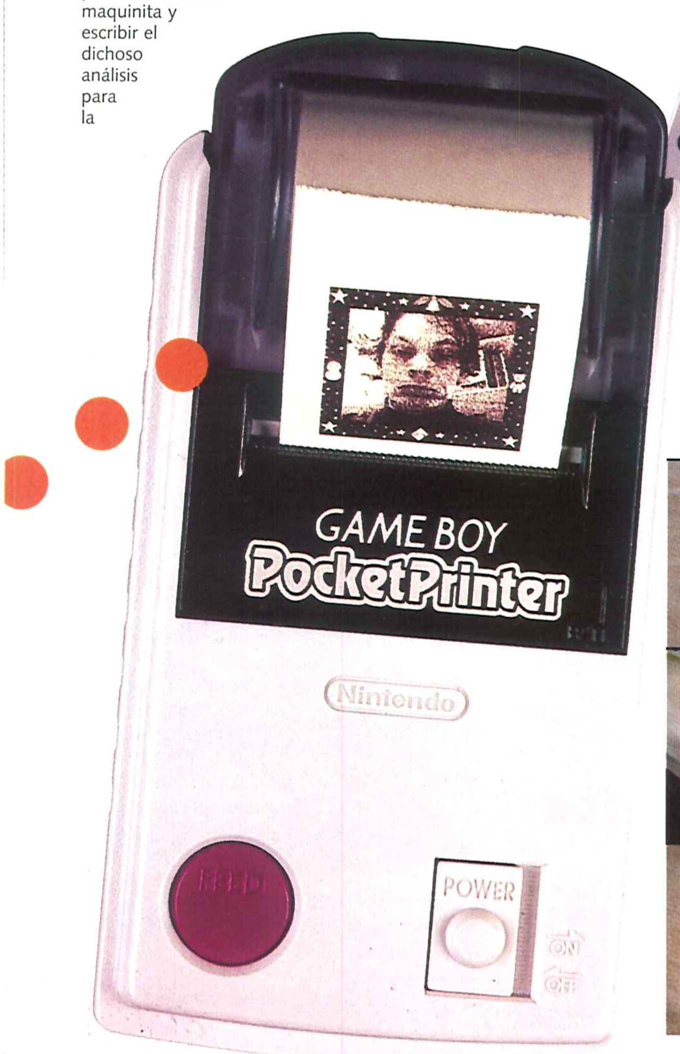
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Game Boy Camera
- Memoria: 8 Mbit + 1 Mbit (SRAM)
- Resolución: 128 x 128 puntos (16.384 píxels)
- Colores: Monocromo (cuatro sombras de gris)
- Enfoque: de 20 cm a infinito
- Dimensiones: 57 mm x 111 mm x 37 mm
- Peso: 55 gr.
- Precio: Alrededor de 9.000 pesetas

Game Boy Printer
- Colores: Monocromo (cuatro sombras de gris)
- Transferencia de Datos: seis segundos
- Velocidad de impresión: trece segundos (una pantalla)
- Anchura de impresión: 26,6 mm
- Precio: Alrededor de 9.000 pesetas

Papel Adhesivo Impresora
- Anchura papel: 38 mm
- Longitud papel: 4 metros
- Capacidad de Impresión: 110 pantallas
- Colores:
- Blanco (imprime en sepia)
- Verde (imprime en negro)
- Amarillo (imprime en negro)
- Precio: (Japón) 500 yenes (unas 600 pesetas)

Super Game Boy 2
- Dimensiones: 128 x 125,5 x 24,9 mm
- Peso: 150 gr.
- Precio: (Japón) 5.800 yenes (unas 7.000 pesetas)



La impresión de tu creación tampoco podía ser más fácil.

No te cortes 2



1) ¿Ves a lo que nos referimos?



2) Disculpen la interrupción. Tenemos que cambiar el rollo.



3) Pilas incluidas. Cable no. Lógico.



4) Elige la creación adecuada.



5) Selecciona «print» en el menú «Communications».



6) ¡Y ya está!

GO! GO!



Menu principal

1 Tomar
Aquí tienes cinco opciones (Take, Item, Magic, Check y Run Away). Funcionan así:

● **TAKE**
Éste es el modo de cámara normal. Haz girar la bola/ojo, orientándola hacia el objetivo elegido y pulsa «A». Los botones de dirección controlan el brillo y el contraste, y aparecen como botones graduables a un lado de la imagen.

● **ITEM**
Aquí puedes establecer un temporizador u optar por los disparos manuales.

● **MAGIC**
Empieza la creatividad. El modo «Magic» incluye varias opciones:
a. Trucos de lentes – «salón de los espejos», primer plano, ampliación, efecto caleidoscopio (nueve modos en total).
b. Colage – crea una sola imagen a partir de varias imágenes diferentes (siete modos).
c. Panorámica – dos modos para componer e imprimir.
d. Modelo Juego – es una especie de aditivo que se incluye para dotar a la cámara de algún elemento de juego. Se trata de un sencillo juego de malabares que recuerda a los clásicos de Game & Watch; en este caso tú eliges la cara del personaje. Primero, haz la foto (que será la imagen oval que caerá en el juego) y ya está. Las puntuaciones más altas se guardan en la memoria interna de la tarjeta.

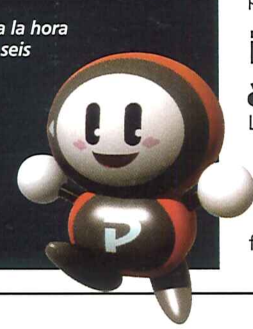
● **CHECK**
Esta opción te permite revisar las fotos que tienes almacenadas en la tarjeta. Hay siete páginas, cada una de las cuales contiene ocho huecos que se dividen en «film A» y «film B» (inalterables). Así puedes gozar de un espacio de almacenamiento superior al de muchas cámaras digitales que valen unas veinte veces más. Para desplazarte por el álbum utiliza los botones de dirección; pulsa «A» para seleccionar (véase «elige tu arma»).

● **RUN AWAY**
Muestra una imagen divertida y es la pantalla de salida.

2 MIRAR/REVISAR
Te conduce a una pantalla que lleva el nombre de «Sporadic Vacuum». Tienes dos opciones principales:
a. Look – al contrario que la opción «Check», «Look» sólo te permite revisar las fotos una a una.
b. Método de revisión – activa una muestra de diapositivas, animación y el estrafalario «Pictrip». Con Pictrip puedes elegir un sonido (entre 32), un efecto gráfico (entre 7), dividir las fotos en cuatro partes o conseguir un efecto de fusión que sobreimpresiona dos imágenes..

3 JUGAR
Con sólo pulsar «A» accederás a una pantalla de estilo galáctico que, dependiendo del tipo de invasor espacial que enfoques, te permitirá acceder al juego de «bolas» (malabar) o al «DJ» (composición musical). Si, por el contrario, pulsas «Select», el gráfico de la Game Boy Camera empezará a girar y dará paso a cuatro opciones más: Communicate; Collage; Edit y Graffiti.

ELIGE TU ARMA
Cuando hayas elegido una imagen almacenada, llega la hora de jugar. Si pulsas «A» una segunda vez aparecerán seis submenús alrededor del marco de la imagen. Desde aquí, puedes optar por imprimir, intercambiar imágenes con una Game Boy enlazada, cambiar el marco (hay 18 diferentes), añadir un comentario escrito, borrar la imagen, añadir un sello predefinido o utilizar la herramienta de pintar. Utiliza los botones de dirección para acceder a cada menú y vuelve a pulsar «A» para empezar.



Super Game Boy 2

En abril aparecía en Japón la Super Game Boy II, que te permite jugar con los títulos de la Game Boy en tu SNES con un poco de color añadido. Sin embargo, lo mejor es que también puedes disfrutar de las imágenes de la Game Boy Camera en la pantalla de tu televisor.

La SGB2, que es de un color azul transparente, revaloriza las versiones «roja» y «azul» de *Pocket Monsters*. Con la SGB2, los juegos aparecen decorados con «marcos Pikachu» del color adecuado (hay nueve tipos diferentes) que puedes hacer rotar. De hecho, Pikachu aparece en amarillo, azul, rosa y verde fuerte. ¿Qué más puedes pedir?



La Super Game Boy utiliza el mismo cable de enlace que hayas comprado para conectar la Game Boy y la Game Boy Printer (siempre y cuando te acordases de comprarlo, claro está). El objetivo principal de la SGB2 no es otro que el de trasladar a los archifamosos *Pocket Monsters* a la pantalla grande; con este fin, aparecerá un impresionante anuncio publicitario sobre el adaptador donde no faltan representaciones coloristas de la pandilla de Pokemon. El paso siguiente (anunciado en el Space World) será el lanzamiento de un adaptador de Game Boy para la N64 que funcionará de idéntica forma.



Características

Cable de comunicación compatible para que puedas utilizarlo con el tap para seis jugadores. Incorpora una luz roja (SNES) y un LED de comunicaciones verde que parpadea cuando se transmiten datos.

¡y ahora todos a una!

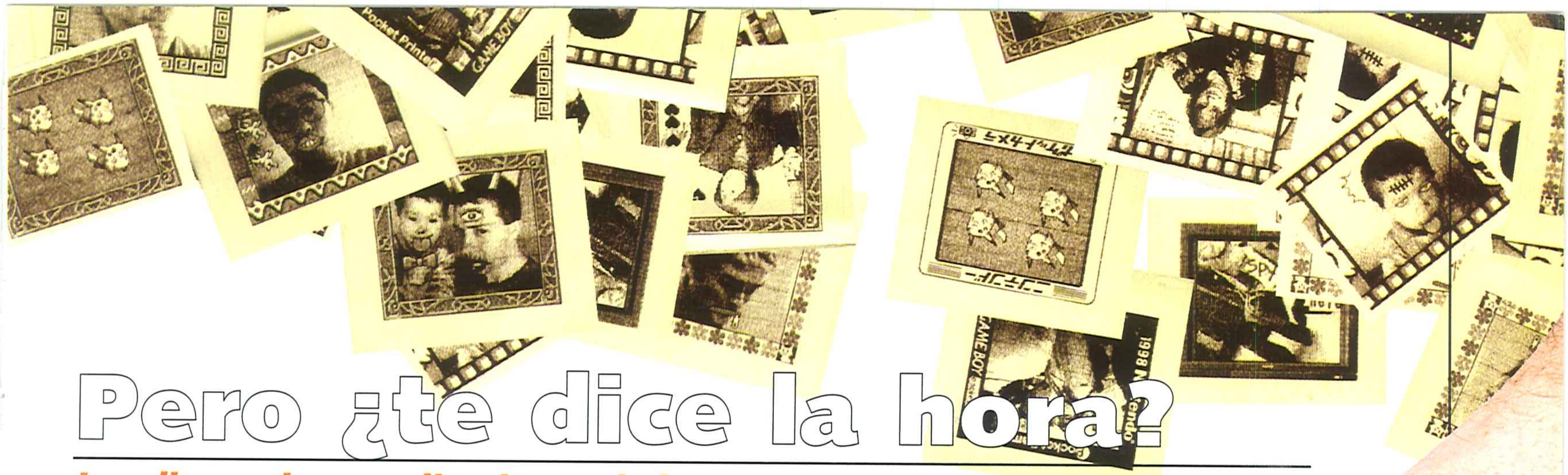
Los de Nintendo, que son muy listos, se lo han montado muy bien a la hora de crear todos estos artilugios. Los chicos de Kioto proponen una serie de opciones de enlace para que todas las piezas puedan funcionar juntas, y eso es algo que impresiona. Tomando como ejemplo las tres novedades que acabamos de ver, puedes hacer una foto, pasarla a la pantalla de tu televisor, añadir sonido, gráficos, texto y efectos especiales y después animarla. Cuando estés satisfecho del resultado, puedes imprimir una copia para enseñársela a tus amigos. Y eso que todavía no hemos hablado de la N64 o la 64DD.

Nintendo se ha tomado en serio eso de crear juegos que fomenten la creatividad y las ganas de compartir. Su inapelable éxito con *Pocket Monsters* les ha convencido de que, al menos los usuarios de la Game Boy, quieren intercambiar el resultado de sus experiencias con sus amigos, y para ello han creado el cable de enlace de Game Boy. Como era de esperar, han seguido esta línea con la Game Boy Camera; mediante el modo «Communications» del menú «Play» puedes intercambiar tus obras de arte con los colegas que tengan el mismo material. No creemos que este invento tenga tanto éxito en Europa, pero para Japón es una idea ganadora de antemano. Dos días después de su lanzamiento, se había agotado en casi todas las tiendas.

Esto es Hollywood

La capacidad de grabación de los discos para 64DD abre un nuevo mundo de posibilidades. Los discos para 64DD que ya se están produciendo permiten la grabación de imágenes y la Game Boy Camera puede funcionar a modo de videocámara, por lo que no sería algo inimaginable la idea de poder grabar minipelículas caseras en un disco. Todavía no se sabe si podremos acoplar la Game Boy Camera en el adaptador de Game Boy para N64 (el que se inserta en los mandos). Sin embargo, sí sabemos que Nintendo va a fabricar el cable «64GB», que permitirá a los propietarios de una Game Boy conectarla con la N64 mediante los puertos normales de los mandos.





Pero ¿te dice la hora?

Las diez mejores aplicaciones de la Game Boy Camera para Game Boy

Está claro que podrías limitarte a utilizar tu Game Boy Camera para hacer fotos de las cosas y nada más, pero eso sería muy aburrido. En la Redacción de M64 nos hemos escurrido el encéfalo de lo lindo hasta dar con las más divertidas aplicaciones.

1 Fantasear

¡Hasta aquí hemos llegado! Si la montaña no va a Mahoma... Todo lo que tienes que hacer es sacar una foto de cualquier juego de Square Soft, imprimirla, y pegar el consiguiente adhesivo sobre la etiqueta normal de uno de los cartuchos para N64. ¡Qué maravilla!



2 Llorar

Prueba a hacer lo mismo con cualquier juego de rol para Saturn o PlayStation. De ilusión también se vive.

3 Anticacos

Para ser sinceros, en Japón no hace mucha falta, pero nunca se está seguro del todo. Conecta la Game Boy Camera a un 64DD mediante la N64 y utilízala como sistema de seguridad para tu hogar. Las pilas duran una eternidad, así que no te preocupes, porque no se agotarán en el momento crucial. De este modo, podrás sacar una imagen impresa del chorizo de turno.

4 Espionaje

Haz fotos clandestinas de las personas del sexo opuesto más atractivas cuando estén despistadas, pongamos por caso, en el tren; llévatelas a casa y contémplalas con toda tranquilidad. Y si te sientes triste, siempre puedes acudir a la Game Boy 2 para añadir un poco de color a los bordes.



5 Acusar

Pilla con las manos en la masa a tu hermanita zampándose el último trozo de pastel y saca copia impresa para que toda la familia sepa quién era la tragona.

6 Vengarse

Haz fotos de los prepotentes propietarios de PlayStation que pululan por tu tienda habitual y «maquíllalos» con todo tipo de añadidos ocurrentes: cuernos, rayos en el cuello, zapatillas horrendas... No tardarán en captar el mensaje.



7 Humillar

Utiliza las funciones «Frame» o «Stamp» para crear pegatinas con los rostros de tu coleguitas (o enemigos) más vacilones. Pégalas por toda la escuela/universidad/oficina/capilla para bajarles los humos.

8 Torturar

Utiliza el modo «Stamp» de tu Game Boy Camera para imprimir cientos de imágenes del encantador Pikachu. A continuación, pégalas en todos los rincones de la casa hasta que tus padres se vuelvan locos de remate y decidan acceder a todos tus caprichos. Es el momento ideal para pedirles todos esos juegos que te faltan.

9 Fardar

No hay nada mejor para tener pruebas de tus mejores puntuaciones. Capta la imagen de tu mejor tiempo o puntuación, y envíala sin más dilación a nuestra redacción. Entrarás así en el olimpo de los jugadores.

10 Vacaciones

Ahórrate el dinero de la cinta de vídeo grabando los mejores momentos de tus vacaciones con la Game Boy Camera. Después los puedes imprimir. La cosa saldrá redonda si en tu destino de veraneo predominan el blanco y el negro. Así que ya sabes, puedes decidirte por el polo norte o por una mina de carbón.



Cámara aficionado

Si se te ocurren unas aplicaciones mejores para la Game Boy Camera, escríbenos a la dirección habitual, poniendo en el sobre «¡Soy todo ideas!»

PRECEDENTES EN 64 Repasa el completo análisis de *Mystical Ninja* del número 5



Naves espaciales con forma de melocotón, robots gigantescos y alienígenas obsesionados con el teatro. Pues sí que era movidillo el Japón medieval...

Mystical Ninja starring Goemon es el primer juego de rol para N64 que gozará de una versión PAL para Europa y, por suerte para todos, es una auténtica gozada. Gracias a sus gráficos de campeonato, a una sobredosis masiva de imaginación y a una durabilidad fuera de lo común, seguro que se convertirá en un gran éxito para Konami y en un auténtico reto para todos nosotros. Así pues, permítenos que, sin más demora, te introduzcamos en la primera parte de este recorrido por el juego completo.

GO! GO!

CÓMO...
salvar al Japón medieval de un oscuro porvenir en
MYSTICAL NINJA
primera parte

Oedo Town y Monte Fuji



Cuando derrotes al jefe del Oedo Castle, vuelve a casa y saluda a tus nuevos huéspedes.

Un corto paseo por las afueras de Oedo te vendrá bien para conseguir una Fortune Doll.





Puedes pasar de los monstruos acordeón si te arrastras por su lado. Pero tampoco es necesario.

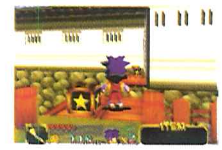
Vamos allá. Lo primero que debes hacer es salir de la casa de Goemon y girar a la izquierda. Sigue el camino y cruza por la puerta negra que encontrarás a tu izquierda; continúa hasta el final, pasa las puertas de la derecha hasta que puedas ver algo parecido a una campana llena de inscripciones. Desde aquí gira a la derecha hasta llegar a unas puertas dobles; crúzalas y llegarás a otro grupo de puertas que te conducirán fuera de la ciudad. En estos momentos te encontrarás en la autopista; sólo tienes que seguir por el camino hasta que llegues a un puente de madera (no te olvides de tomar el mapa de Japón que te dará un tipo en la cafetería de la colina). Cruza el puente; a tu derecha verás otro puente. Pasa por encima y darás con tu primera Silver Fortune Doll; después, retrocede para entrar por la puerta doble que conduce al Monte Fuji.

Sube hasta arriba por la escalera que tienes delante (si pasas la segunda escalera y saltas hacia la plataforma siguiente darás con otra Silver Fortune Doll). No podrás destruir a estos provocativos enemigos; esquívalos (si te lo montas bien pasarán por encima de ti sin dañarte). Cuando estés en la cumbre entra en la cabaña y habla con Mokubei (pídele la pipa y te dará la Chain Pipe). Utilízala para disparar a los Bloques Estrella y sortear así las zanjas insalvables. Sal de la cabaña (las diversas puertas que hay dentro te conducen a varios ítems tales como tinajas con monedas) y salta al vacío de vuelta a la tierra; tranquilo, ni Goemon ni sus amigos se hacen daño en las caídas. Vuelve a Ciudad Goemon.

Cuando estés de vuelta, deshaz lo andado hasta llegar al grupo de puertas por el que pasaste en tu ruta hacia la «campana». Cruza este grupo y otro más hasta llegar a un puente roto con Cajas Estrella. Utiliza la Chain Pipe para cruzar (primero al lado izquierdo, donde encontrarás una Silver Fortune Doll). Cuando cruces al lado derecho, continúa bordeando el edificio hasta llegar al siguiente grupo de puertas y luego sigue por el camino que conduce a la entrada de ¡Oedo Castle!

Cualquiera que sea la respuesta que le des a Mokubei te dará la Chain Pipe.





Cuando tengas que utilizar la Chain Pipe con los bloques estrella, sitúa la cámara justo detrás de ti. Más adelante tendrás que saltar y utilizar la pipa a la vez.



Los malos que encuentres en las afueras de pueblos y ciudades son una buena fuente de dinero y vituallas.

Oedo Castle

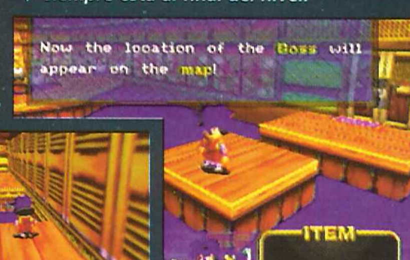
Entra en el castillo y machaca todas las tinajas que hay en la primera sala para conseguir un puñado de monedas. En la sala siguiente verás que para cruzar la puerta de la derecha necesitas una llave, así que ve por la izquierda y utiliza la Chain Pipe para cruzar las zanjas y conseguirla. Entra por la puerta cerrada y cruza por la primera puerta de la derecha; aquí tendrás que derrotar a todos los enemigos para conseguir una llave. Cuando la tengas, sal y cruza la estancia inundada; encontrarás un Mr. Elly Fant que te dará un mapa del castillo y una Fortune Doll. En la sala siguiente (la del suelo verde) quédate justo en el medio. El suelo empezará a romperse y las baldosas volarán hacia ti. Destruye tres con tu pipa y aparecerá una llave. Hazte con ella y pasa por la puerta, toma la puerta de la derecha, vence a todos los enemigos y continúa por la puerta siguiente. Derrota a todos los enemigos que encuentres aquí para conseguir la llave, sal hacia la sala siguiente y después hasta otra que hay más adelante (utiliza la Chain Pipe para salvar la zanja). Tras la entrada que verás al cruzar la puerta cerrada hay un montón de ítems, así que se hace imprescindible una visita. Entra en la estancia cubierta y sube por el camino hasta la puerta siguiente. En la próxima sala hay unas prensas enormes; no te pongas debajo. Cuando la primera prensa esté abajo, súbete en ella en cuanto empiece a ascender, salta a la del medio y hazte con la llave. Después salta abajo y abandona la estancia (aunque hay una tercera puerta tras la que se esconde una Fortune Doll, saltando desde la tercera plancha).

Rodea esta estancia anegada hasta llegar a la primera puerta. Entra y utiliza la Chain Pipe para llegar hasta la puerta siguiente. Entra, toma la llave y vuelve a la sala inundada. Cruza por la puerta cerrada. Atraviesa las tres estancias siguientes y llegarás a una sala en la que hay un ascensor. Sube y te llevará hasta... El Barón. Escucha sus extravagantes divagaciones y luego síguelo por las salas adyacentes hasta que te encuentres con...



Si sales y vuelves a entrar en el castillo, las tinajas se restablecerán y podrás conseguir una suma de dinero adicional.

No te vuelvas loco buscando al jefe, siempre está al final del nivel.







Cada vez que des con una puerta cerrada ten por seguro que la llave está cerca.





Recoge a Mr. Elly Fant y te dará un mapa del castillo en que te encuentres. No obstante, si prestas atención no te hará falta.

GO! GO!



Cuando hayas acabado con Congo no vayas directamente hacia la puerta del Rey. ¿Recuerdas que había una mano de madera gigantesca bloqueando uno de los pasillos? Pues bien, ahora que has derrotado al jefe, la mano ha desaparecido y tienes pista libre para llegar a una sala repleta de ítems.

con 1 Fortune Doll

Antes del King RC hay 1 Fortune doll

King Robot Congo

Está chupado. Selecciona la Chain Pipe y sitúate justo debajo de su barbilla. Empieza a dispararle con furia y cuando empiece a escupir fuego gira a su alrededor hasta que se canse. Después disparará rayos láser al nivel del suelo; quédate donde estás y esquívalos a saltos. Sigue machacándole hasta que explosione, recoge la Miracle Moon y camina hasta la sala siguiente para conversar con el Señor y la Princesa Yuki. Él te dará un salvoconducto para salir de la ciudad. Guarda el juego y volverás al exterior del castillo. Retrocede hasta la puerta que te lleva de vuelta a la ciudad y tírate al agua. Nada recto cruzando el túnel, sigue por el túnel siguiente y gira en la esquina. De paso, recoge la Fortune Doll que encontrarás y luego sal y sube al puente; los guardianes te dejarán salir de la ciudad. Cruza los puentes, gira a la derecha y entra en las cuevas. Atraviésalas, cruza el campo y sube por la colina. Sigue el camino hasta que empiece la intro, sorpréndete con el desarrollo de la trama y prepárate para la Destrucción del Gran Robot...



△ No puedes agacharte bajo el aliento llameante de Congo, pero es fácil esquivarlo.





◁ Cuantas más veces hagas blanco en Congo, más rápido girarán sus rayos láser. Lo mejor es saltar según vienen.

GOEMON IMPACT

¡Al ataqueeer! Impact tiene que destrozar todo lo que encuentra a su paso para poner su energía al límite. Eres un robot del tamaño de King Kong que se desplaza en patines; salta sobre las casas y machaca a los enemigos. Ten en cuenta que para sortear las zanjas debes saltar con anticipación, ya que debido a tu enorme tamaño tus reacciones son muy lentas. Recuerda también que tienes que saltar por encima de los puentes. Y ya sabes, arrasa con todo lo que pilles y prepárate para enfrentarte a...







Aunque puedes derrotar a Kashiwagi a base de puñetazos y misiles medalla, vale la pena que aproveches este primer enfrentamiento para practicar alguno de los movimientos de Impact más complejos (aparecen todos detallados en el manual).



Además, no te olvides de golpear los misiles y paraguas que dispara el robot para ganar cinco medallas.

el robot travestido Kashiwagi en son de guerra

Un hueso duro de roer. Su límite de energía es de 2.000 mientras que tu máximo se sitúa alrededor de los 500. Lo mejor que puedes hacer para disminuir su energía es engancharlo con el Brazo Cadena de Impact (botón R) y después machacarlo a puñetazos y patadas (botones A y B). También puedes dispararle a tu antojo pulsando el botón Z (pero recuerda que consumirás parte de tus reservas). Presta atención a sus cohetes volantes y a los paraguas explosivos (puedes neutralizarlos a base de disparos o puñetazos). Para deshacerte de su holograma gemelo basta con que le golpees tres veces.

Una vez derrotado Kashiwagi, guarda el juego y sigue por el camino que te conduce a la ciudad siguiente.



△ Atrapa a tu enemigo con el Brazo Cadena de Impact.



No puedes disparar a Kashiwagi mientras vuela, así que aprovecha el lapso para golpear sus misiles paraguas y ganar algunas medallas. ▷



△ Bastan tres puñetazos para acabar con el holograma, pero no es tan fácil como parece.



Zazen City

Nada más entrar, Yae (el tercer personaje del juego) te recibirá con los brazos abiertos y te acompañará durante el resto de la aventura. Visita al vigilante que hay tras las puertas y después cruza la puerta siguiente para dar con otro guardián, el pomposo Benkei. Después de hablar con él, baja la escalera que hay a la derecha del puente y que conduce al agua. Ve por la izquierda atravesando el túnel. Sube por la rampa y habla con Ushikawa la pescadora; dile que irás a pescar por ella, tírate al agua y explora los túneles hasta pescar los peces que ella te indique.

Deberás encontrar tres peces azules, cinco verdes y ocho rojos. Cuando lo hayas conseguido, Ushiwaka te dará el «Achilles Heel», un tronco con el que podrás derrotar a Benkei. Vuelve a hablar con Benkei y éste te desafiará: lo único que debes hacer es golpearle tres veces con los troncos. Véncele y te premiará regalándote a Sasuke, el ninja mecánico que pasará a formar parte de tu equipo (aunque no podrás utilizarlo hasta más adelante).

Cruza las puertas, baja por la colina y pasa el templo. Sigue el camino; hay dos rutas. La segunda te conducirá a una piedra que puedes empujar en cuatro direcciones: con cada empuje ganarás un ítem o serás transportado a algún lugar. Cuando ya hayas curioseado bastante, sigue la senda que cruza el bosque y lleva a la ribera. A tu izquierda, sobre una colina, verás una casa. Al lado hay un 1-up (o «Paquete Sorpresa»). Pasa sobre el puente de piedra hasta llegar a la casa que hay al fondo (nota: hay una Fortune Doll en una pequeña cornisa bajo el puente).

La casa es la «Oficina de Turismo de Oedo para la Isla Awaji» y desde allí podrás viajar a la ciudad siguiente. Lo que pasa es que hoy el dragón está un poco loco, así que tendrás que ir a por él.



△ *Lanza los troncos a Benkei cuando esté en el aire. Al tocar el suelo lo pillarás fuera de onda.*



◁ *Yae se unirá a tu equipo de inmediato. Es la única que puede utilizar la flauta del dragón.*









△ *No encontrarás nada interesante en el templo, aparte de los ítems habituales.*

◁ *¡Qué fácil y divertido es pescar para Ushiwaka!*



No está de más que explores la encrucijada que hay al final de la senda de la derecha en las afueras de Zazen. Podrás conseguir dinero y otra Fortune Doll.



No te olvides de recoger la Fortune Doll que hay a la derecha del camino.



Cuando hayas solucionado el problema del dragón-operador turístico, podrás utilizarlo como medio de transporte.

El Dragón Koryuta

Quédate en el medio para evitar que la caída de Koryuta te aplaste. Esquiva a los malos voladores y acércate al mini-jefe «Colon» (curioso nombre). Atácale con la Chain Pipe y después sal corriendo; empezará a girar como un poseso y a soltar bolas de fuego. Repite esta acción cinco o seis veces y habrás ganado. Cuando acabes te encontrarás en el suelo junto a un pequeñuelo; es la forma humana de Koryuta. Te dará la flauta de Yae, que podrás utilizar para llamar a Koryuta siempre que estés lejos. Él acudirá y te llevará a cualquier lugar que ya hayas visitado con anterioridad. Estupendo.





◁ *Imagina que a lo largo de la espalda hay una línea blanca muy fina y síguela.*

▽ *La flauta de Yae. Es como un bono gratis para el autobús.*



◁ *La Chain Pipe debería bastar para acabar con Colon.*

GO! GO! ▷



No hay forma humana de cruzar la puerta de Dogo Hot Springs. Para hacerlo deberás acudir cada vez a la mini magia de Ebisumaru.

Villa Folkypoke



Aterrizarás justo aquí. Sube hasta la cima de la colina. Cuando llegues arriba, asegúrate de estar utilizando a Goemon y dispara cinco monedas a la caja de madera. Recibirás la «Medalla de Llamas». Baja de la colina, entra en la ciudad, gira en la esquina y entra por las puertas. Después cruza por la puerta que queda a tu derecha. Deberías ver una entrada justo delante de ti: crúzala. Sigue el camino que cruza el puente, sube por la colina y entra por las puertas. Te encontrarás un puente maltrecho con varios tramos carcomidos; salta por encima (una tercera parte del puente es una roca sobre la que puedes saltar y en la que hay una Fortune Doll).

Sigue por el camino hasta llegar a una casa cerrada «Dogo Hot Springs»). Hay un pequeño agujero en la pared aunque... Tendrás que volver a Zazen City para resolver el misterio. Un poco más alejada de los manantiales hay otra casa, la cafetería de Lyo. Pasa por ella para que, cuando vuelvas, Koryuta pueda llegar hasta aquí. Cámbiate por Yae, llama a Koryuta y regresa a Zazen City.





△ A campo abierto, sigue los senderos para no perderte.

◁ En Folkypoke hay muchas entradas y salidas. Activa el mapa en pantalla para seguir la ruta correcta.

Zazen City 2



Para conseguir una Fortune Doll, golpea la bomba de agua, en la sala del estanque que hay al final del pasillo que conecta las dos partes de Ciudad Zazen.

Cuando estés de vuelta, acude de nuevo a la pescadora Ushikawa. Verás que ahora es pequeña. Habla con ella y saldrá corriendo; síguela al girar la esquina y por el camino que conduce a la pequeña cascada: sube la escalera y pasa por la puerta. Ella estará en la segunda puerta de la derecha. Cámbiate por el mordaz Ebisumaru, habla con ella y accederás a un subjuego distinto y surrealista. El objetivo consiste en conseguir ocho pastillas encogedoras rosas y blancas. Sin embargo, hay un hombre-burbuja de enorme nariz que de vez en cuando abre la puerta de acceso a la estancia. Si te ve hará que lluevan bombas sobre ti, por lo que deberás esconderte cada vez que creas que va a abrir la puerta (antes de hacerlo, la puerta tiembla un poco).

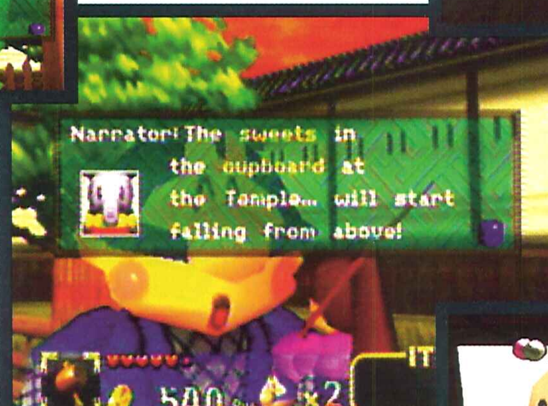


Cuando lo hayas conseguido, Ebisumaru tendrá el Poder Mágico Mini Ebisu. Ve a la plataforma de madera en la que están las provisiones. Encontrarás un pasadizo que conduce a un estanque y a una bomba de agua (golpea la bomba de agua unas cuantas veces para conseguir una Fortune Doll). Invoca a Koryuta y vuelve a Dogo Hot Springs pasando por el café de Lyo. Elige a Ebisumaru y pulsa C-arriba para activar el Poder Mágico Mini Ebisu. Ahora podrás pasar por el agujerito de la pared de Hot Springs.

Cuando estés en el otro lado pulsa C-arriba para volver a crecer. Gracias a los poderes curativos del balneario tu energía aumentará

si entras y mantienes pulsado Z. Si lo prefieres, puedes encoger a Ebisumaru y pasar bajo la puerta roja. A la derecha hay una Fortune Doll. Después ve por la izquierda y pasa sobre los «resaltos de velocidad». Lo más rápido es pasar sobre el primer resalto y después sobre el segundo, saltando a las plataformas que hay arriba: eso es mejor que dar un rodeo. Cuando estés arriba, gira en la esquina y ve hacia la puerta. Lee la señal y entra en...





△ Debes recoger ocho dulces para conseguir el Mini Poder Mágico de Ebisumaru, pero cuando veas que la puerta empieza a temblar...

...¡escóndete! Si te localiza el narigudo no parará de lanzarte bombas. Si te da tres veces estás perdido. ▽



△ Para empezar el subjuego tienes que hablar con Ushikawa utilizando a Ebisumaru.

▽ Utiliza el poder de encogimiento de Ebisumaru para pasar por la puertecilla de Hot Springs.





◁ Cuando estés dentro de Hot Springs, tendrás que encoger de nuevo para pasar bajo las barras y alcanzar el camino que te llevará al Ghost Toys Castle.

Ghost Toys Castle

Elige a Goemon, entra en el castillo y utiliza su Medal of Flames con cada una de las estatuas que hay en el extremo. De momento, no puedes derrotar a los fantasmas. Se abrirá la puerta que conduce a una sala. Aquí no hay nada de utilidad, pero deberás volver más adelante. Atraviesa la sala siguiente y pasa entre los pinchos hasta llegar a la puerta. Dentro te espera una sala inundada repleta de extraños sujetos que no son más que cabezas clavadas en un palo. Encima de la gran cabeza hay una Fortune Doll. En la sala siguiente ve hasta el medio hasta encontrar un Mr. Elly Fant; después pasa la puerta siguiente y derrota a todos los enemigos que encuentres detrás si quieres conseguir una llave. En esta estancia hay una semilla; hazte con ella en el ascensor y plántala en la zona arenosa; crecerá una flor que produce reforzadores y dinero. En la próxima sala, cruza por la puerta de la izquierda y encontrarás dos tinajas y un elevador. Baja en el elevador y dirígete a otro que te volverá a subir. Abandona la estancia y salta sobre el interruptor de energía. Recoge la Fortune Doll y la llave, y salta hasta la segunda sala que visitaste antes. Dirígete hacia los mandos y entretente un rato con la Fairground Fun. La máquina es muy parecida a esas atracciones de feria en la que debes conseguir un peluche con una especie de garra metálica que controlas con un joystick. Utiliza a Goemon para que se haga cargo de los mandos; conseguir el premio es más fácil de lo que parece. Y el premio es... ¡La Windup Camera! Ebisumaru puede usarla para que los fantasmas dejen de ser invisibles y se conviertan en presas fáciles (sólo tienes que mantener pulsado B hasta que esté cargada). Muy bien. Ahora vuelve a la sala que había antes del primer elevador, consigue la Gold Fortune Doll y entra por la puerta que estaba cerrada. Una vez dentro, utiliza la cámara y mata a los fantasmas. En la sala siguiente, decídete por la primera puerta de la izquierda. Derrota a los fantasmas, hazte con la llave, sal y dirígete a la puerta cerrada. Sube por las escaleras, después con el ascensor y por último pasa por la puerta cerrada. Salta hacia delante para tomar la llave, pero ten cuidado, porque ahora el agua es venenosa. Vuelve a la puerta cerrada. Abre, cruza y acaba con todo el que se interponga en tu camino hacia la llave siguiente. Sal de esta estancia y vuelve a la sala principal; dirígete a la primera puerta cerrada (está en el mismo lado de la sala donde te encuentras). Tras la puerta que tienes justo en frente hay dinero y energía. Tómalo todo y sube por las rampas hasta la puerta que hay en el otro extremo. Utiliza la cámara para derrotar a los fantasmas (ten cuidado con el agua envenenada), recoge el 1-up y la llave, sal de la estancia y ve hacia la segunda puerta cerrada que hay en la sala principal (aquí también encontrarás una Fortune Doll). Dentro de la segunda sala cerrada tendrás que jugar en un billar de dimensiones exageradas. Lo único que debes hacer es golpear las bolas una por una hasta colarlas por los agujeros, pero procura que ninguna te aplaste. Toma la llave, sal a la estancia principal y sube en el ascensor. Te espera otro de esos jefes tan fastidiosos.



Si saltas sobre las vallas que hay delante del interruptor del juego de feria volverás al principio del castillo y, por lo tanto, del juego.





Esquiva esas bolas amenazadoras cueste lo que cueste. Lo mejor es saltar por encima.







Es difícil esquivar a las pequeñas muñecas saltarinas Daharma. Deja que se acerquen y no pares de machacarlo todo.



Caminar por la cuerda floja es arriesgado, pero no hay otra manera de conseguir la Gold Fortune Doll.



Intenta no caer de las superficies giratorias gigantes, ya que el agua venenosa de abajo restará unos puntos preciosos a tu medidor de vida.



Para abrir la puerta de la otra habitación deberás colar las bolas de billar. No es difícil. Sólo tienes que buscar la que está señalada con una flecha, golpearla y meterla por un agujero.

Dharumanyo, el Robot de la Rendición

Tiene un aspecto aterrador, pero no es tan fiero el león como lo pintan. Lo único que debes hacer es utilizar a Ebisumaru y su cámara para tomar una foto de Dharumanyo (a la vez que esquivas sus embestidas y sus bombas): al final todo su cuerpo (menos el corazón) se vuelve transparente. Ve cambiando de armas y propínale una buena tunda. Repítelo unas cuantas veces hasta que muera. Después recoge el siguiente objeto misterioso que te ofrezcan y relájate con la contemplación de una demo cortita en la que aparece el Hombre Misterioso explicándote más detalles acerca de los malvados planes de los Shoguns de la Montaña Melocotón.



Utiliza primero a Ebisumaru y su cámara para que aparezca el corazón robótico de Dharumanyo, tu objetivo principal.





Para esquivar su ataque de martillo tendrás que estar muy cerca del enemigo.

Para acabar con él lo mejor es disparar desde lejos los misiles de Goemon.

EL MÉS QUE VIENE

El mes que viene te conduciremos por el resto del juego hasta que salves definitivamente al Japón medieval de un destino peor que la muerte.

CÓMO...

darle una buena lección al cerebro de la N64 en el nivel cinco de

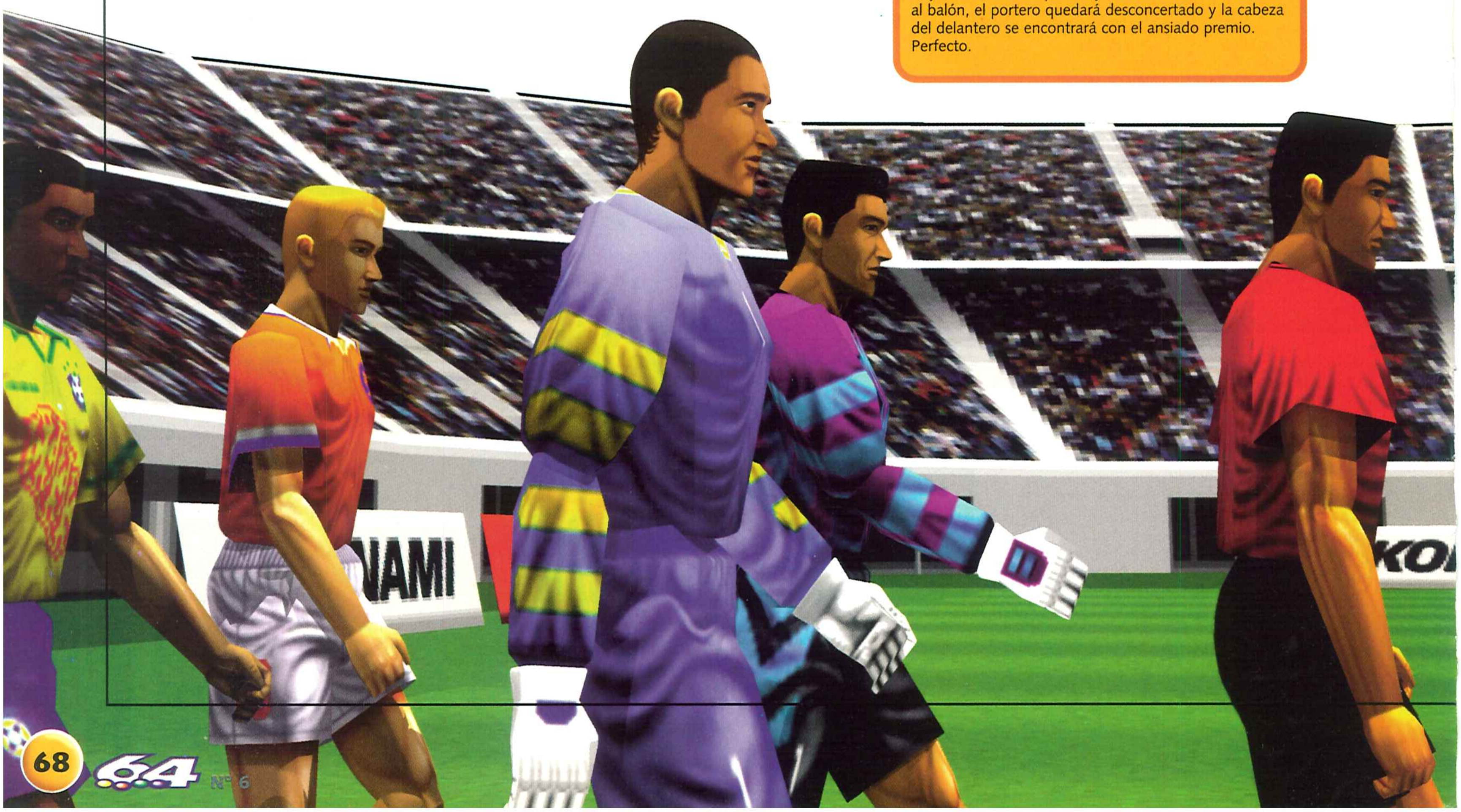
ISS64



En ISS, lo que empieza como un inofensivo amistoso pronto se convierte en una encarnizada lucha. En este caso, una mano amiga nunca está de más...

CÓMO...
LUCIRSE EN LA JUGADA

Para nosotros, el gol más difícil de anotar es el cabezazo en plancha. Cuesta bastante conseguirlo pero, de verdad, vale la pena intentarlo (aunque sólo sea por escuchar los aplausos de los aficionados). La mejor táctica consiste en centrar desde la banda y contar con tres atacantes esperando para el remate. Si centras con la rapidez suficiente desde el extremo más alejado del área de penalti y le das el efecto adecuado al balón, el portero quedará desconcertado y la cabeza del delantero se encontrará con el ansiado premio. Perfecto.



SEGURIDAD BAJO LOS POSTES



Los jugadores de ISS más avezados seguro que ansían meterse en la piel de su entrenador favorito e implicarse en el enrevesado mundo de la gestión futbolística. Cuando tienes que dirigir a tu equipo en el nivel cinco (experto), este aspecto del juego puede ser determinante.

Selección de equipo



Para arrasar, no tienes que elegir SIEMPRE a Brasil o a Alemania, aunque ayuda bastante. Si quieres, puedes probar con Japón, pero no te frustres si no eres capaz de endosarle ni un solo gol a la máquina.

Estrategia

«All OF» funciona a las mil maravillas en los saques de esquina y en los ataques contra el ordenador, ya que los jugadores idóneos se acumularán en el área chica contraria. Por otro lado, «All DF» va de perlas para hacer retroceder con rapidez a tus defensas en caso de emergencia. Sin embargo, la estrategia más útil (y segura si la utilizas con cuidado) es la OS Trap. Cuando el balón está en movimiento provoca constantes pérdidas y recuperaciones, pero en jugadas a balón parado no tiene parangón. Si esperas a activarla justo en el momento en que la flecha empiece a oscilar, pillarás siempre descolocada a la defensa del ordenador, ya que todos sus hombres, tras el lanzamiento de una falta directa, saldrán disparados a cubrir a todo el que se halle entre el área de penalti y la línea de medios.



Formación

Aunque de salida cuentas con un impresionante abanico de formaciones, nosotros te aconsejamos que te mantengas siempre fiel a una, la que más te guste, y que aprendas a predecir con exactitud el comportamiento de tus jugadores. En términos generales, lo mejor es que empieces con tres o cinco hombres atrás. La formación de cuatro es poco consistente y deja muchos huecos. Además, contar con un líbero en el centro siempre te puede sacar las castañas del fuego, ya que es el hombre ideal para desbaratar cualquier intento de contraataque por parte del rival.



Es importante que coloques a tus centrocampistas con un poco vista; ni demasiado apiñados ni separados por kilómetros. Los cinco que suele utilizar la selección inglesa son ideales, ya que es muy difícil que se creen huecos o que queden hombres desmarcados en el centro del campo.Por último, coloca a tus delanteros de forma escalonada. No parece una táctica muy vistosa, pero te permite hacer mella en la línea defensiva del ordenador con mayor facilidad y disponer así de más posibilidades para inquietar a su portero.

Marcajes



Nunca está de más un marcaje férreo a la estrella del equipo contrario, pero tampoco te pases. Si defiendes en individual a muchos jugadores te arriesgas a dejar unos espacios por los que el ordenador podría pasar con un autobús. Te lo aseguramos, no hay nada más desesperante que ver cómo un jugador que controla el ordenador envía un pase raso sin oposición a un delantero que campa a sus anchas en tu área de penalti. Como puedes ver, el marcaje es algo que debes tener muy en cuenta cuando planifiques un partido. Te recomendamos que sitúes dos defensas natos en la última línea para que marquen a los delanteros. NO COLOQUES al defensa central en un línea de 3 o 5 medios atrasados, ya que estos hombres deben tener siempre cierta libertad para recuperar terreno defensivo como tu última baza en caso de que el contrario consiga adelantarse. Equipos como Alemania y Holanda, que alinean extremos defensivos muy rápidos, siempre intentan sorprender a la contra por los flancos a sabiendas de que la velocidad de aquéllos les permite volver con rapidez a su área. Para contrarrestar esta táctica debes situar dos marcadores sobre estos bribones para evitar que su línea ofensiva te desborde. Hablemos por último de los equipos que juegan con tres centrocampistas ofensivos, como Bulgaria y la mayoría de equipos de grandes estrellas. Para mantenerlos a raya, no hay nada como alinear un centrocampista contundente que los incordie, como el inglés J. Moore. Y lo de siempre: nunca coloques marcadores fuera de la línea de medios.



CÓMO...
JUGAR MUYYYYYYYYY SUCIO





Quizás no sea una conducta muy deportiva, pero empujar al portero contrario es una manera genial de hacer que el balón bese las mallas. Empieza a incordiarlo situándote delante cuando intente despejar el balón, y cuando la cámara empiece a retirarse, puedes entrarle tirándote al suelo o bien empujarle sin contemplaciones (A+B a la vez). Aunque el percance tendrá lugar fuera del enfoque de la cámara oirás el golpe correspondiente y la voz de los locutores comentando la jugada. Después la bola saldrá despedida, seguramente hacia la zona media del área contraria. Todo lo que tienes que hacer es controlarla con uno de tus jugadores, correr al sprint (esto es lo difícil) y enviar un cañonazo tremendo mediante el botón de disparo. El portero todavía estará tumbado en el césped o bien intentando incorporarse mientras el balón se dirige sin remisión hacia el fondo de la red. Con esta «táctica» puedes llegar a marcar goles desde 40 o 50 metros.

GO! GO!

ES EL DEPORTE REY

Cuando ya tengas tu pequeño Dream Team, llega el momento de demostrar de lo que eres capaz sobre el tupido césped.

El saque inicial



Si el que saca es tu rival, entra corriendo en el círculo central y bloquea al contrario (o, si es un equipo débil, haz una entrada rasa para robar el balón). Por norma general, la CPU correrá hacia ti, por lo que resulta muy fácil conseguir un robo nada más empezar el partido. Sin embargo, si te enfrentas a equipos como Bulgaria, Croacia o España la cosa se complica, ya que estos equipos suelen pasar el balón atrás para empezar a repartir juego desde el principio. Si el que saca eres tú, tienes que ser muy rápido con los pies, ya que el ordenador utilizará tácticas parecidas a las que acabamos de citar. Prueba con un balón largo o un pase atrás de tacón seguido de un pase largo para evitar el robo y mantener las posibilidades de ataque.



Entradas





Para recuperar el balón, es importante saber cuándo hay que tirarse al suelo con los pies por delante o cuándo hay que decidirse por el bloqueo o el agarrón. En el nivel cinco, el problema principal no es que el árbitro te expulse por una entrada dura, sino que los jugadores del ordenador se zafen de tus entradas y las aprovechen para marcarte un tanto. La norma general es la siguiente: tírate al suelo en el centro del campo, en situaciones poco comprometidas, contra jugadores más flojos que tú o cuando te enfrentes a un delantero con un buen defensa; bloquea si tu jugador es un defensa fuerte y sabes que el balón no seguirá rodando después de la entrada.También tienes que tener en cuenta al árbitro (no pases del lanzamiento de la moneda ni esperes a la primera falta para saber de qué va). Heinz es un blando, Hasegawa es bastante justo, pero Carlos lleva más tarjetas en el bolsillo que un representante de enciclopedias. No temas al contacto cuerpo a cuerpo, pero ten cuidado porque los jugadores que controla el ordenador son capaces de enviar el pase aunque estén tirados en el campo, por lo que no siempre conseguirás cortar sus opciones de ataque.







Pases

Aparte de los goles, éste es sin duda el aspecto más difícil de dominar en el nivel cinco. La clave del éxito son los balones altos. Un pase raso, a cualquier distancia, tiene todos los puntos para ser interceptado por la rapidez de la CPU.



Sin embargo, no resulta fácil cortar un balón alto, sobre todo si le das un poco de parábola. No obstante, no es infalible. De hecho, si el jugador contrario está muy cerca es muy probable que se haga con el balón. En situaciones como ésta, a corta distancia, lo mejor es no arriesgarse y probar con un pase normal.





Ataque



Tienes que aprender a manejar a tus delanteros en el área chica, sobre todo en el borde del área, que es donde la mayoría de tus ataques se verán abortados. Al contrario de lo que pasa en los niveles «novato» y «principiante», en el nivel cinco rara vez conseguirás superar a la defensa contraria. Tampoco es necesario rotar el stick mientras haces un spring, aunque una reacción rápida te permitirá avanzarte a la defensa en un santiamén. Hablando de rapidez, con un poco de práctica deberías acostumbrarte a anticiparte a las entradas de tu rival, ya que suele producirse un lapsus antes de que tengan lugar. Otro punto importante que hace referencia a tu contrincante: *ISS* está programado de manera que cada equipo cuenta con un estilo de juego propio. Por eso, suelen utilizar las mismas estrategias para construir su ataque una y otra vez. De ahí que nunca esté de más observar y aprender la forma en que los grandes equipos se comportan para que puedas aprovecharte de ellos cuando se presente la ocasión.





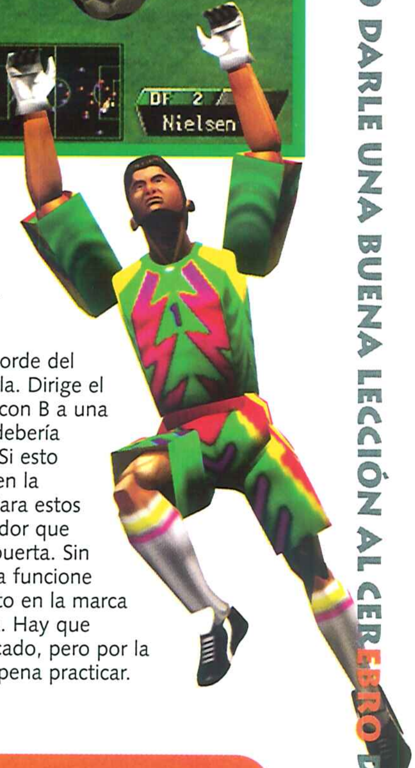


GOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL!

En el nivel cinco los porteros tienen la exasperante manía de parar todo lo que les lanzas. Mas no desesperes, pues hay algunos secretos...

Juego abierto



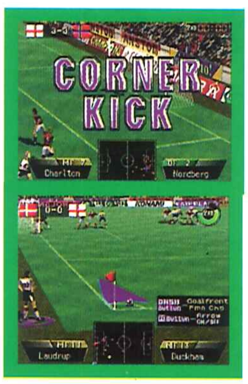


1 Si tu delantero logra zafarse de su marcador más o menos en el punto de penalti, prueba primero con un amago y después chuta con potencia desde cualquier punto de la zona que hay entre el área chica y la grande. Si el portero se ha movido, es una buena oportunidad para pillarlo desprevenido y colársela, si no con el primer disparo, sí con el rebote posterior.

2 Pasa un balón alto a tu delantero centro y deja que se interne dentro del área contraria. Si consigue sobrepasar al último defensa, frena tu carrera y corre a un ritmo suave para que el portero se vea obligado a salir. En el momento en que se lance a tus pies, esprinta. Aunque el defensa se haya recuperado, la pelota estará coqueteando con las redes antes de que el portero pueda levantarse.

3 Como antes, intérnate con tu delantero centro. Deberías dirigirte al centro del área grande y encontrarte solo frente al portero. Espera a que empiece a adelantarse y entonces chuta cruzado. Caerá de rodillas, patidifuso ante tu pericia.

Balón parado



Las jugadas a balón parado son más difíciles de llevar a cabo dependiendo de su punto de partida. No obstante, con una combinación precisa de habilidad, rapidez y un poco de chiripa, puedes hacer que los siguientes trucos te vayan de perilla:

1 Saque de esquina en corto - Asegúrate de que uno de tus jugadores cubre el poste más próximo. Alinea el cursor con él y chuta el córner con todas tus fuerzas con el botón de pase. En cuanto el balón salga de las botas del sacador, adelanta al jugador que lo ha de recibir y carga el botón de disparo. Antes de que el portero se dé cuenta de que le han tomado el pelo, tú ya estarás dispuesto para hacer que la pelota pase por su lado sin saludarle en dirección al fondo de la portería.



2 Saque de esquina normal – En primer lugar, sitúa el cursor lo más próximo posible a la línea de gol y chuta el balón a media potencia. Carga el botón de disparo, y si tienes la suerte de que aterrice sobre la cabeza de uno de tus jugadores, suéltalo para que el balón quede lejos de las manos del guardameta. Será un cabezazo antológico.

3 Falta directa – Aunque un penalti a tu favor siempre es bienvenido, una falta directa al borde del área puede ser igual de útil si sabes cómo lanzarla. Dirige el cursor a la barrera por el lado del poste y chuta con B a una tres cuartas partes de la potencia total. La bola debería (ya sabes, DEBERÍA) superar la barrera y entrar. Si esto falla, es probable que golpee en la barrera, se eleve y siga viva. Para estos casos siempre va bien un jugador que espere el rechace y remate a puerta. Sin embargo, para que esta táctica funcione tienes que disparar la falta justo en la marca exacta de la barra de potencia. Hay que reconocer que es muy complicado, pero por la recompensa obtenida, vale la pena practicar.

VAMOS A LOS CAMPOS ELÍSEOS, ¡TA NA NA NA! ¡TA NA NA NA!

Ahora sólo queda juntar toda la información y llevarla a la práctica para hacerte con el preciado trofeo.

EL MOMENTO DE GLORIA



Con la práctica necesaria, y estos espléndidos trucos, hacerte con el trofeo tiene que ser pan comido. Tan sólo acuérdate de tener cuidado con los jugadores amonestados con una tarjeta amarilla; si les sacan tres les cae un partido de suspensión (aunque las tarjetas vistas en las rondas previas no se tienen en cuenta para las rondas siguientes). Si cuentas con un par de torpederos en tu equipo, lo mejor es que lleves a cabo una rotación, ya que el cansancio se nota mucho de un partido a otro. Además, deja descansar a los jugadores contra los equipos fáciles y reserva a tus estrellas si en la media parte vas ganando por 5 a 0 contra equipos de la «calidad» de Malta. Esto que acabamos de decir también sirve para los partidos de liga. Debes tener en cuenta que los jugadores pueden llegar a acumular muchos partidos (hasta 70 jornadas sin tregua). Si estás dispuesto a jugar una serie de partidas sin hacer una pausa (para comer, dormir y esas cosas que hacen los humanos), no creo que puedas con más de 10 o 15 encuentros, ya que tu bloque de jugadores al final se verá afectado por la falta de concentración. En el último partido de una serie contra Brasil, Holanda, Italia y Alemania te darás cuenta en seguida de que te estás enfrentando a un ordenador que no se cansa y que, si por él fuera, no pararía nunca. Y todo esto es verdad. Al contrario que la mayoría de juegos de fútbol, *ISS* no dispone un camino único para la victoria, y no existen claves secretas ni movimientos sencillos. Se trata de practicar y estar inspirado. Y ahora, salta al terreno de juego y haz que tu madre esté orgullosa de ti.

CUENTA, CUENTA...

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¿64 BITS? ¿TRIPLE VELOCIDAD?

Quiero felicitaros por vuestra revista. Me encanta cómo exponéis los análisis y, más aún, vuestro sentido del humor. Ya empezaba a estar harto del resto de las publicaciones: las que no son demasiado serias, me parecen infantiles. También me gusta que no os decantéis por los juegos japoneses, como hacen las demás. ¿Podéis responderme a una preguntilla? ¿Sí? Pues ahí va:

¿No debería despabilarse Nintendo 64? Los títulos de PSX y los de N64 se diferencian en poco más que el *anti-aliasing*, y algunos ni siquiera en eso. ¿Dónde están los 32 bits de diferencia y la triple velocidad de la N64?

Anónimo.

Gracias por todos esos piropos, estimado... anónimo. Tienes razón, los editores de software para Nintendo 64 deberían despabilarse... ¡y lo están haciendo! Si echas un vistazo a lo que llevamos publicado de *Mission: Impossible*, *Banjo-Kazooie*, *GT 64* y *Castlevania 64* empezarás a ver la verdadera diferencia entre nuestra consola y PlayStation. Algunos de los últimos juegos para la máquina de Sony incorporan características que nuestra consola ya tiene, como el *anti-aliasing* o el *environment mapping*. Por eso, en casos como *Gex: Enter the Gecko*, las diferencias gráficas serán casi imperceptibles.

La triple velocidad no es algo que se deba notar, sino más bien al contrario: debe «no notarse». La Nintendo 64 no deja que las imágenes se «congelen» cada dos por tres cuando hay muchos elementos en pantalla, como sucede en la mayoría de los títulos de carreras de PSX.

¿MÁS MADE IN JAPAN? ¡NOOOO!

Sigo los pasos de *Magazine 64* desde el principio. Aunque en vuestros dos primeros números había bastantes errores, veo que habéis aprendido rápido. Me alegro. Vuestra revista es la mejor del sector con diferencia (y no es por hacer la pelota). Preguntas:

1 ¿Se hará imprescindible tener el 64DD? ¿Cuánto costará?

2 ¿Qué hay que hacer en *Wetrix*?

3 ¿Saldrá *Conker's Quest* en 1998?

4 ¿Hay algún bombazo previsto para N64 antes del 2000?

5 ¿De qué van *Forsaken* y *Rampage World Tour*?

6 Me gustaría que la sección *Made in Japan* fuese más larga. Me encanta cómo escribe ese tío.

Jorge Arozamena, Albacete

¡Qué preguntón! A lo primero: sí, eso es hacer la pelota, pero no te preocupes porque nos encanta.

1 No, no será imprescindible. Muchas compañías están trabajando exclusivamente en cartuchos. Nintendo no dejará que todo el mundo se pase a programar para el 64DD. ¡Incluso hay cartuchos previstos para el año 2000! Puedes estar tranquilo.

2 Ve a la página 46 de este mismo número.

3 No lo sabemos. Está bastante avanzado, aunque todavía no tiene fecha prevista. Pronto hablaremos de él, pero podemos adelantarte que se parecerá mucho a *Banjo-Kazooie*.

4 ¡Huy, cantidad! ¿Puedes ser más explícito?

5 Ve a *Visión de futuro*: hallarás cuatro páginas con respuestas a tus dudas sobre *Forsaken*. *Rampage World* se basa en arrasar ciudades manejando un dinosaurio. ¿Qué te parece?

6 Ésta es la respuesta de nuestro corresponsal en Japón a tus elogios: «Arigatou. Shigoto no ato de, nani o shimasu ka». No le hagas caso, es un bromista.

TRIPLE FELICIDAD

Hola. Me llamo Daniel, os sigo desde el primer número y tengo unas preguntas que formularos:

1 ¿Por qué los programadores de *Shadowman* han decidido sacar el juego en cartucho y no para el 64DD?

2 ¿Hay noticias de algo para Nintendo 64 estilo *Resident Evil*?

3 ¿Saldrá pronto algún juego de coches que de verdad valga la pena?

Daniel Pérez, Vigo

1 Porque han conseguido comprimir los datos y meter un juego enorme en un cartucho. ¿Te parece mal?

2 ¿Qué tal el propio *Resident Evil*? Capcom no suelta prenda al respecto, pero algo hemos oído... En cualquier caso, *Castlevania 64* tendrá algunas cosas en común.

3 La continuación de *Multi Racing Championship*, GT 64. No te lo puedes perder (ve a la página 20).

> **CUENTA, CUENTA...,**
> *Magazine 64*, M.C. Ediciones, S.A.,
> Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª
> esc. A. 08022 Barcelona

BUEN INTENTO, PERO...

Ante todo, me alegro muchísimo de que por fin nuestra N64 tenga su propia revista (la vuestra), pero hay algo que echo en falta: una sección *manga/anime*. Creo que no vendría nada mal. El *manga* está muy relacionado con el mundo de los videojuegos, incluso creo que no existirían *el uno sin el otro. ¿Unos ejemplos? Dragon Ball, Street Fighter, Virtua Fighter, Fatal Fury, Akira, Ghost in the Shell, Ranma 1/2*... El *manga* siempre ha dejado una profunda huella en el mundo de los videojuegos (y viceversa).

Antes de despedirme me gustaría haceros una pregunta: ¿merece la pena comprarse *Mystical Ninja*, aunque esté en inglés?

Shang Tsung, Lugo

Por el sello que has dibujado en el sobre, tus observaciones sobre el *manga* y, en especial, por tu firma, hemos deducido una cosa: te gusta la serie *Mortal Kombat*, ¿a que sí?

Muy bien, ahora dinos cuántos juegos de los que has mencionado son de N64. ¿Ninguno? *Street Fighter* saldrá —algún día— para nuestra consola, pero tampoco es como para incluir de momento una sección manga...

En cuanto a *Mystical Ninja*, es recomendable saber «un poquito» de inglés. Si conoces cuatro o cinco palabras de la lengua de Shakespeare, no lo dudes: cómpralo.

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

64 SOLES COSTABA...

¿64 soles costaba...? ¿Han perdido el juicio éstos de *Magazine 64*? Sí, hemos perdido el juicio. Confesemos: nunca lo hemos tenido. En nuestro afán por convertir esta sección en la más ilustrada e ilustrante de las que se hacen y deshacen en las revistas de videojuegos, hemos decidido hablaros un poco del más mágico de los continentes —América del Sur— y de su cultura.

A ver, ¿qué sabes de América del Sur? Que son muy buenos en fútbol, que tienen una cadena de montaje de culebrones, que... mmm... ¡ah, sí! Fue la parte del continente americano colonizada por españoles y portugueses.

Bueno, bueno... ¿Alguien sabe algo más? Nosotros sí: en el siglo XIX, en la provincia de Chumbivilcas (Perú), un tarro de azogue costaba 64 soles. Nos dan ganas de iniciar otro concurso y preguntarte qué es el azogue... Es muy fácil, está en cualquier diccionario. Es un metal, liquido a temperatura ambiente, parecido a la plata. En fin, a lo que íbamos. ¿Y qué nos importa lo que costaba un tarro de azogue? El precio de Nintendo 64 y asimilados es lo que nos preocupa. Un potosí es lo que vale. ¿Y qué es un potosí? En Potosí (Bolivia) se descubrió en 1545 un gran yacimiento de plata. Tan importante que en el siglo XVII era una de las tres ciudades más importantes del mundo. ¿No es la Nintendo 64 una de las tres consolas más importantes del mundo? NOOOO. Es la más importante.

1964, EXPOSICIÓN UNIVERSAL DE NUEVA YORK

En 1964 tuvo lugar la Exposición Universal de Nueva York. Lo más curioso de la susodicha es que se celebró en dos años. La primera parte tuvo lugar desde el 22 de abril de 1964 hasta el 18 de octubre del mismo año. La segunda, del 21 de abril al 17 de octubre del año siguiente. Se aprovechó para conmemorar el trescientos aniversario de la toma de la ciudad por parte de los ingleses de manos de los holandeses (los fundadores de la ciudad, que nació bajo el nombre de Nueva Amsterdam). Pese a ser los perdedores, durante bastantes años los poseedores de apellidos holandeses se consideraban la aristocracia local.



Y aquí llega nuestra pregunta: ¿cambiaremos el nombre de PlayStation cuando consigamos vender más que Sony? ¿Se conmemorará tan magno acontecimiento por los siglos de los siglos con sucesivas exposiciones universales? ¿Convivirán por siempre jamás y en buena armonía las dos consolas principales del mercado? Si es así, ¿nos dejarán *Final Fantasy VII* para que nos lo copiemos? ¿Les prestaremos nosotros *GoldenEye*?

Cargolo Babelio, de Calahorra (La Rioja), multiplica nuestra cultura científica:
«El descubrimiento de las microondas cósmicas de fondo, primera evidencia importante del Big Bang aparte de la expansión universal, se llevó a cabo en 1964 de mano de dos científicos de los Laboratorios de Bell, Arno Penzias y Robert Wilson.

El Big Bang fue una explosión de la masa por la que estaba formado el universo en tiempos remotos, gracias a la cual se crearon todos los cuerpos celestes y millones de años más tarde, la Nintendo 64».

Además, en su infinita sapiencia, Cargolo nos descubre que:
«A partir de las 4 bases posibles del ácido desoxirribonucleico (ADN) se pueden construir 64 cadenas distintas de Adenina, Citosina (bases púricas), Timina y Guanina (bases pirimidínicas)».

Rafael Rodríguez Madusca, de Marbella, comparte las inquietudes genetistas de Cargolo:

«Sabemos que el código genético es degenerado. Y ¿qué quiere decir degenerado? Pues que hay 64 formas de poner las bases que forman los tripletes del ARN mensajero y sólo 20 aminoácidos. O sea, que el 64 está en nuestras células ¡y nos da la vida!».

Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN | 0000 | 64 | 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AEROFIGHTERS ASSAULT

KONAMI/PARADIGM | 9.990 | 64 | 4 ● 77%

Un auténtico simulador de vuelo y una alternativa a *Lylat Wars* que deberías tener en cuenta. El título de Paradigm te pone al mando de un montón de aviones diferentes (cazas reales) para acabar con toda suerte de malos: combates aire-aire, aire-tierra, ambas cosas a la vez... El control de los aparatos se ajusta con total precisión al mando analógico, y la variedad de armas es algo fuera de lo común. Mejor que cualquier simulador de vuelo de 32 bits pero inferior a la mayoría de los de PC.



● Cuando tu objetivo sea un punto en tierra, vuela bajo y a gran velocidad. Los aviones enemigos no podrán alcanzarte.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 64 | 1 ● 81%

Es algo así como el *Automobili Lamborghini* de los juegos de mamporros: bastantes luchadores (perfectamente moldeados en 3-D) para escoger, texturas alucinantes, transparencias inmejorables, efectos de luz a tiempo real... ¿Pero? Todos se mueven igual y no responden debidamente si no ejecutas la combinación de botones exacta; además, los escenarios no son interactivos y el balance final es de un cierto sopor.



● Entra este código en la pantalla de títulos para luchar como los dos jefes secretos del juego: A, B, R, L, Abajo-C y Arriba-C

BLAST CORPS

64 STAR GAME

NINTENDO | 9.900 | 64 | 1 ● 88%

Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.



● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

DIDDY KONG RACING

64 STAR GAME

NINTENDO/RARE | 8.990 | 64 | 2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | 8.990 | 64 | 1 ● 73%

El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.



● Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

DUKE NUKEM 64

64 STAR GAME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 13.990 | 64 | 2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

EXTREME G

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 — 1 ● 87%

Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.



● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

KONAMI 13.990 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

ELECTRONIC ARTS — 1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

LYLAT WARS

NINTENDO 10.990 — 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

FIGHTER'S DESTINY

INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990 — 3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de *Mace*, *FD* goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de «aprendizaje»: el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.



● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

MACE: THE DARK AGE

NSC/ATARI/MIDWAY 13.990 — 1 ● 81%

Un peso pesado del género de lucha: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

GOLDENEYE 007

NINTENDO/RARE 8.990 — 1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

MADDEN 64

ELECTRONICS ARTS 12.990 — 2 ● 92%

A diferencia de *FIFA*, la serie *Madden* de Electronic Arts no ha defraudado en ninguna de sus apariciones anuales. En su primera salida al escenario de los 64 bits, demuestra estar en mejor forma que nunca. En efecto, ésta es probablemente la mejor versión del juego hasta la fecha. Ábrete camino practicando 300 jugadas de carreras y pases, y saca partido de un interminable inventario de estrategias ofensivas y defensivas.



● Aunque *Madden 64* te ofrece ocho vistas distintas, la «Madden cam» sigue siendo la más recomendable por su equilibrio entre amplitud de perspectiva y percepción de detalles.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI 12.990 — 5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de Mystical Ninja un cartucho imprescindible.



● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

MARIO KART 64

NINTENDO 9.990 — 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

GO! GO!

64 DIRECTORIO

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE 8.990 — 64 — 1 ● 90%



Un verdadero tratado de originalidad. Un plataformas completamente diferente, orientado sobre todo a nostálgicos: es 2-D. Bueno, también hay fragmentos en 3-D, aunque no son su punto fuerte. Es de lo más raro, divertidísimo y muy largo. Como en *Super Mario*, los personajes te van dando instrucciones (ve estudiando inglés). Sólida jugabilidad, efectos sonoros de lo más excéntricos y una banda sonora que te encantará.

Para vaciar una de las dos unidades de memoria, selecciona la estrella de abajo y marca el jugador para eliminar. Te harán tres preguntas. Responde «Yes», «Yes» y «No». Ya puedes escribir tus datos.

PILOTWINGS 64

NINTENDO 9.990 — 64 — 1 ● 89%



Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo «soso», cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.

● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990 — 64 — IH ● 75%



La inmortal serie *NBA Jam* se perpetúa en la N64 con esta conversión del arcade algo obsoleta. Dejando de lado que sus 3-D y el trabajo sobre los sprites no son merecedores de ser acogidos en la N64, el verdadero talón de Aquiles de *Hangtime* son los partidos dos contra dos, que devienen aburridos rápidamente. Recorrer de punta a punta la pista sin descanso, intercambiando canastas con la CPU, no es nuestra idea de la diversión. La lista de trucos más larga no podría mantener tu mirada fija en la pantalla mucho rato.

● Para crear duplicados de los jugadores estrella, introduce 0000 como tu número de identificación. Ahora, teclea tu nombre como nombre del jugador.

SAN FRANCISCO RUSH

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 14.990 — 64 — 2 ● 87%



Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.

En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

NBA PRO '98

KONAMI 13.400 — 64 — 4 ● 82%



El simulador de baloncesto en 3-D que necesitaba N64. Las fotos de todos lo jugadores reales de la NBA se han escaneado y puesto sobre personajes poligonales animados mediante captura de movimiento. La variedad de técnicas que se pueden ejecutar en la cancha es fascinante, aunque su auténtico punto fuerte es el modo para varios jugadores. Sin embargo, algunas cámaras presentan serios problemas a la hora de seguir la acción, le falta sensación de tridimensionalidad y le sobran estadísticas.

● Para machacar, pulsa Z al entrar en el área de canasta y, justo antes de llegar al aro, suéltalo y pulsa B+»atrás» (con el stick analógico).

SHADOWS OF THE EMPIRE

NINTENDO/LUCAS ARTS 10.990 — 64 — 1 ● 78%



Fue sin duda el título que más nos costó puntuar: el cartucho incluye varios juegos diferentes (de distintas calidades) que siguen un hilo argumental común. Algunos de ellos son geniales, pero otros... Nuestros preferidos son los de simulación de vuelo, aunque algunos tipo *Doom* tampoco están mal. Quizás les pareció ideal a los fans de la trilogía, pero a los demás (el cartucho en conjunto) nos decepcionó profundamente.

● Para ver la secuencia del final, introduce _Credits como tu nombre.

NFL QUARTERBACK CLUB'98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 13.990 — 64 — 2 ● 89%



Aunque, sobre el papel, *QuarterBack Club* parece un aspirante cualificado a la corona de *Madden*, no consigue destronar al viejo maestro debido a unos controles demasiado enrevesados y una curva de dificultad absurdamente complicada. Sus grandes bazas son la posesión de la licencia *NFL* y los gráficos más asombrosos que se han visto nunca en un juego de deportes. Muy indicado para los puristas del fútbol americano.

● A pesar de su relativa dificultad, QuarterBack Club es un título que sabe recompensar a los temperamentos perseverantes, así que no des tu brazo a torcer. Muy pronto publicaremos consejos para facilitar el control del juego.

SNOWBOARD KIDS

NINTENDO/ALTUS 8.990 — 64 — 4 ● 90%

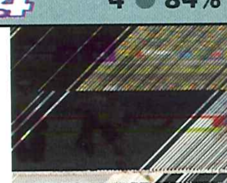


Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.

● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990 — 64 — 4 ● 84%



Un excelente simulador de hockey para N64. Su acción frenética y la multitud de modos que ofrece lo convierten en uno de los cartuchos más equilibrados que hemos analizado: combina la clásica mecánica de los juegos deportivos (un partido tras otro) con ciertos elementos de estrategia. Puedes controlar los fichajes, la salud de cada jugador, los entrenadores, las peleas sobre el hielo... Un juego fantástico si no fuera por un pequeño detalle: es de hockey.

● En el menú de Create Character, en lugar de crear «seres perfectos» para tu equipo diseña «verdaderos desastres» y mételos en las plantillas de los equipos contrarios.

SUPER MARIO 64

NINTENDO 9.990 — 64 — 1 ● 96%



¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... ¿*Super Mario 2*?

● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O 8.990 — 64 — 4 ● 73%



Fantástico juego de puzzles en 3-D. La mecánica es básicamente la misma que la del clásico Columns: unir piezas iguales y detonarlas. En pantalla aparece una gran esfera compuesta por varias capas (como una cebolla poligonal), y cada capa a su vez está compuesta por multitud de piezas geométricas de diferentes colores. Tu misión es destruir tantos bloques como sea preciso hasta llegar al centro de la esfera. Tremendamente divertido y tan adictivo como el clásico *Tetris*.

● Céntrate en las zonas con cuadrados y, cuando logres abrir una brecha, intenta detonar las capas exteriores desde dentro. Tardarás mucho menos.

WAVE RACE 64

NINTENDO 9.990 — 64 — 1 ● 90%



Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.

● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

TOP GEAR RALLY

SPACO/KEMCO — 64 — 1 ● 86%



Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.

● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI — 64 — IH ● 75%



Como festival de trallazos a un *puck* indefenso *Wayne Gretzky* es difícil de superar. Su excelente oferta de opciones asegura que el espectro de posibilidades del hockey sobre hielo queda cubierto de sobras (desde las gloriosas tundas para tres jugadores de arcade hasta la simulación fiel al reglamento con equipo completo). Es muy divertido en su modo multijugador –especialmente en el modo dos contra dos de arcade— y sólo se le puede reprochar –y con esto está dicho todo— que es... hockey sobre hielo.

Para conseguir súper equipos, ve a Setup y de ahí a Options, sostén L y pulsa la secuencia: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda e Izquierda.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 — 64 — 1 ● 91%



Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.

● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

YOSHI'S STORY

NINTENDO 8.990 — 64 — 4 ● 86%



Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.

● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 — 64 — 1 ● 67%

Modos de juego a porrillo, buenos gráficos y excelente opción multijugador, aunque falta sensación de velocidad. Los coches se conducen todos igual y son difíciles de controlar con el pad.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER 14.990 — 64 — 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN 10.990 — 64 — 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN 13.990 — 64 — 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 12.990 — 64 — IH ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI 13.400 — 64 — 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

KILLER INSTINCT GOLD

NINTENDO/RARE 9.990 — 64 — 1 ● 62%

Un *beat 'em up* legendario, pero a estas alturas bastante obsoleto. Tiene opciones muy interesantes y escenarios de exquisito mapeado. Los movimientos —muy *gore*— no están nada mal.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY 14.990 — 64 — 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

GO! GO!

¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

YOSHI´S STORY

Ganadores de 1 cartucho de Tetrisphere

Eneko Arbizu Kastañiza (Álava)
Aingeru Baena (Guipuzcua)
Fernando Espinosa Moreira (Madrid)
Carlos Romera Sánchez (Valencia)
Marc Segura Labarra (Barcelona)





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de julio de 1998

**Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.**

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ....................................C.P.: ....Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ (clave del banco) ❑❑❑❑ ❑❑ (clave y nº de control de la sucursal) ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

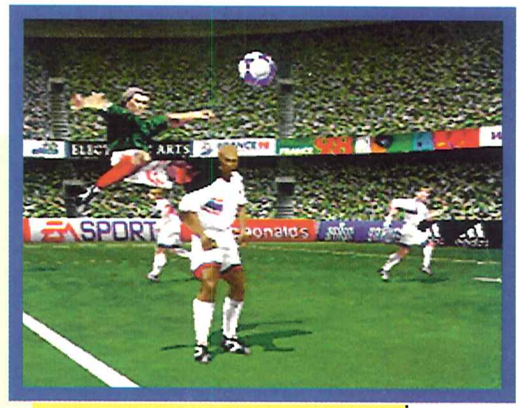
Firma del titular:

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Y EL MES QUE VIENE... 64 MAGAZINE Nº 7

APOTEOSIS DE LA SECCIÓN ANÁLISIS:

Copa del Mundo: Francia 98 • GT 64 • NBA Courtside • Banjo-Kazooie • Forsaken



GUÍAS ELEFANTIÁSICAS DE:

SNOWBOARD KIDS Y QUAKE 64
Trucos y tácticas para rebasar —o rebanar— a tus rivales.

MANUAL DE ASTRONOMÍA MAGAZINE 64

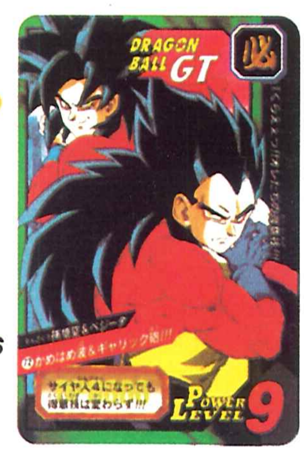
Te presentamos las 30 estrellas más rutilantes del universo Nintendo.

RETRATO DEL CONSOLERO CHALADO

¿Te sientes identificado con alguno de nuestros prototipos patológicos? Pide hora con el loquero.

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64




GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA NINTENDO64
A M·G·K Y TE REGALAMOS ESTE MAGNIFICO LLAVERO/RELOJ!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÁ, 123 TEL. 932 05 16 78
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
ZARAGOZA
C/. FUEROS DE ARAGÓN, 3-5
TEL. 976 56 02 34
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
ISLAS CANARIAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56


¡Te atreves!
KONAMI
NBA PRO 98
NINTENDO 64
PAL VERSION
AEROFIGHTERS ASSAULT
VIDEO SYSTEM
GOEMON 64
GAME BOY
STARRING GOEMON
Castlevania Legends
KONAMI®
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35